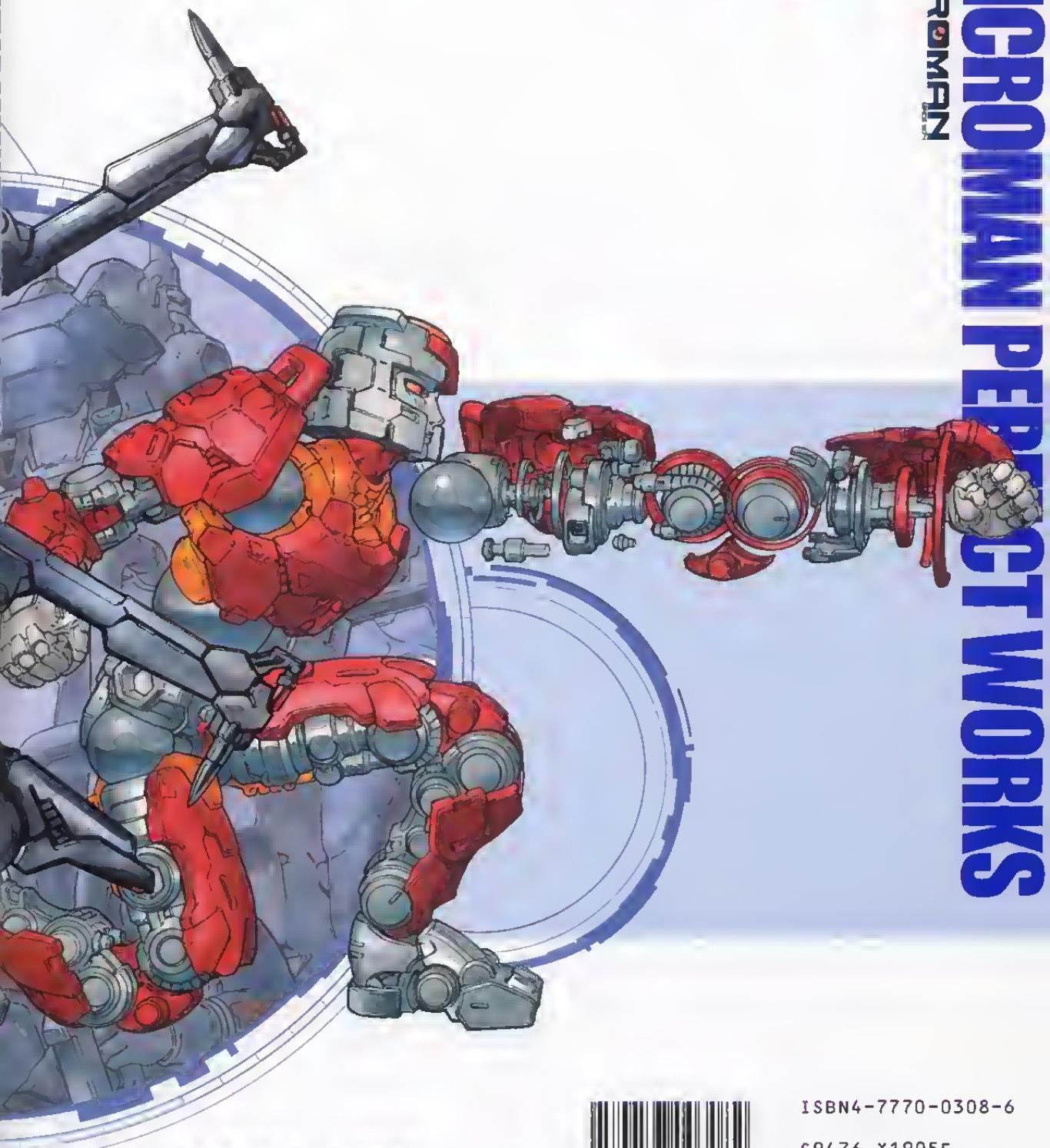




Quanto

MICROMAN

MICROMAN PERFECT WORKS



MICROMAN PERFECT WORKS

ミクロマン パーフェクトワークス

監修・発行人 巻本健次
発行所 株式会社ネコ・パブリッシング

〒152-8545 東京都渋谷区碑文谷4-21-13
(03)5723-6004(編集部) (03)5723-6013(営業部) (03)5723-6012(広告部)
電話 2005年6月14日

定価 2000円 本体 1905円 Printed in Japan
電話 67289-8



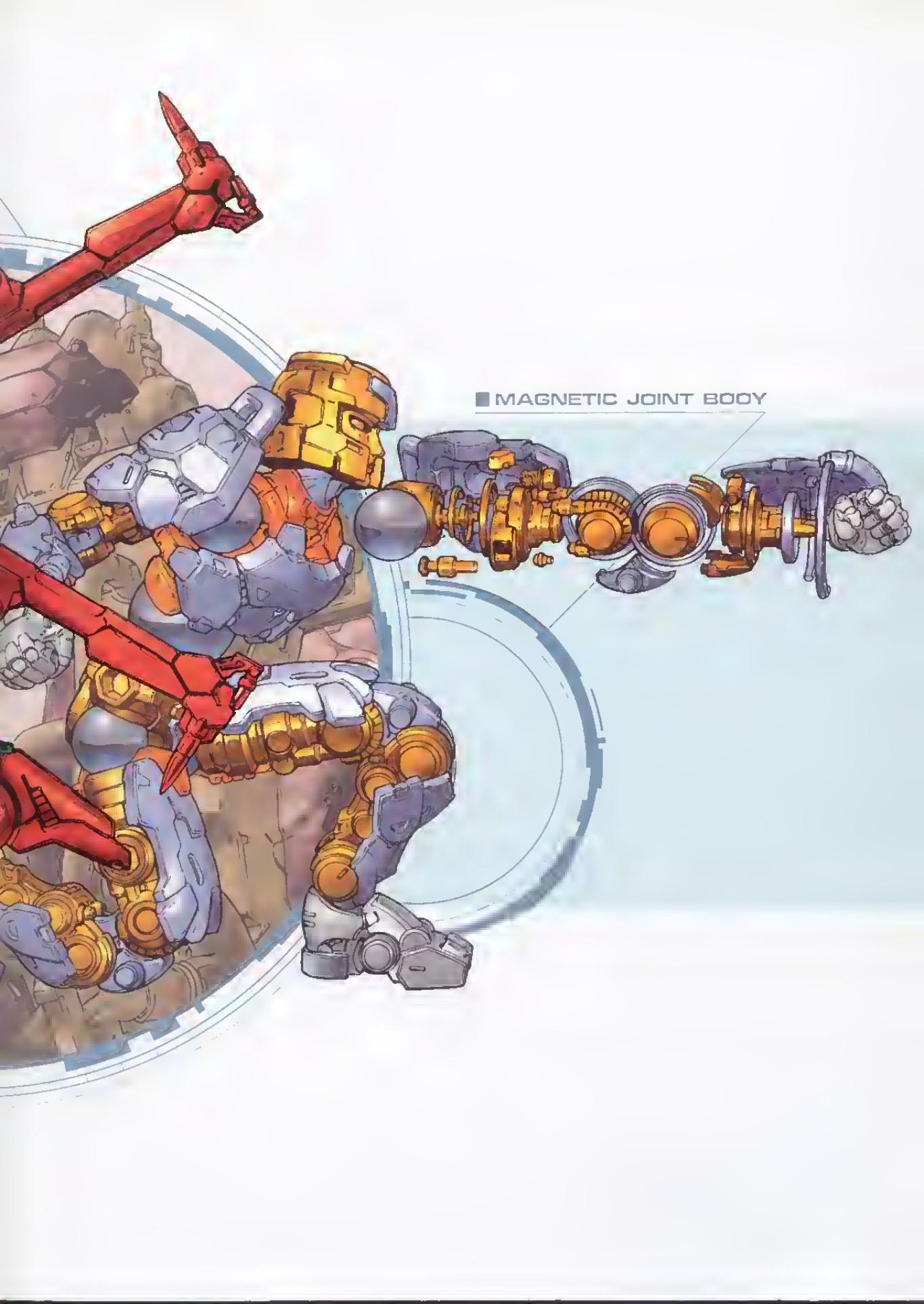
9784777003082



1929476019059

ISBN4-7770-0308-6

C9476 ¥1905E



MAGNETIC JOINT BODY

MICROMAN PERFECT WORKS

MICROMAN
MICROMAN SINCE 1974

NEKO MOOK 808



ミクロマン パーフェクトワークス

株式会社タカラ・監修
荒野秀介・編

MICROMAN PERFECT WORKS

ミクロマン パーフェクトワークス

PROLOGUE

2003年に小社刊のオモチャ情報誌『Quanto（クアント）』で連載を開始した新生ミクロマン。

おかげさまで読者ならびにミクロマンファンの皆様の熱烈な支持を得て、

年月を経るごとに掲載形態も「オフィシャルCGフォトストーリー」から、

「オリジナルコミック」へと発展を見せつつ、今日まで同誌の人気コーナーとなっております。

また、昨年夏には、2バージョンのオリジナルフィギュアが付属した『マガジン ゼロワン』も発売、

これも大好評となり、こうしたクアントと新生ミクロマンとの関わりの、

いわば総決算として本書の企画があがったのは、実は2003年の暮れの事でした。

それから早くも1年と半年近くが過ぎ、ミクロマンシリーズの発売元である株式会社タカラ様の
全面的なバックアップにより、いよいよこの記念すべきタイトルを、皆様にお届けできる運びとなりました。

もちろん内容は、「パーフェクトワークス」というタイトルの通り

新生ミクロマンの魅力を余すところなく網羅した永久保存版！

それでは、じっくりとお楽しみください！

『Quanto』編集長 煙山謙之

C O N T E N T S

003 CHAPTER 1 THE NEW WARS

ミクロマン2005

019 CHAPTER 2 REBORN

ミクロマン新生

033 CHAPTER 3 INTERVIEW

ミクロマンスタッフ

065 CHAPTER 4 PROGRESSION

ミクロマンワールド発展

077 CHAPTER 5 CG PHOTO STORY

ミクロマンストーリー2004

125 CHAPTER 6 THE NEW WORLD

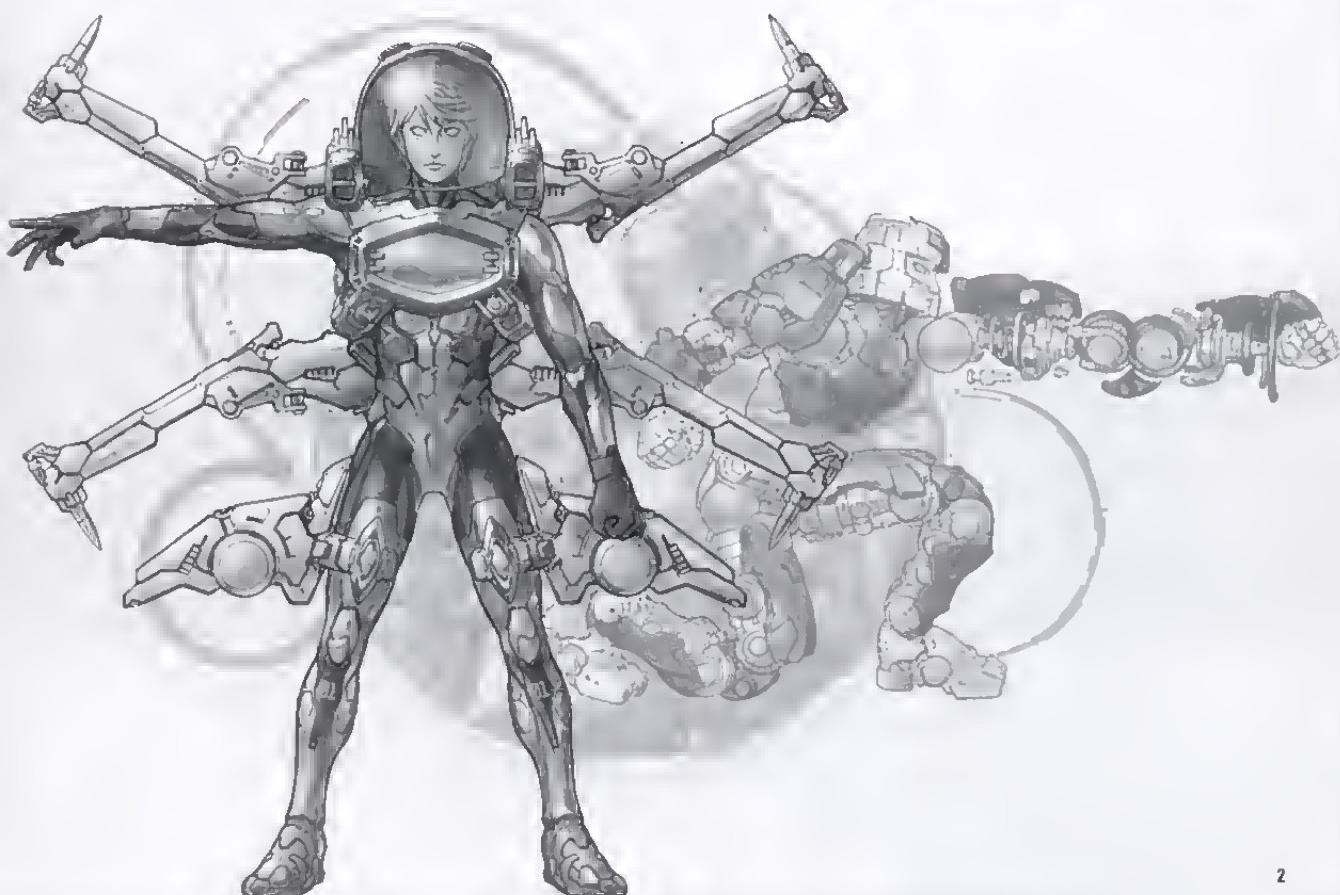
ミクロマンワールド増強

C O L U M N

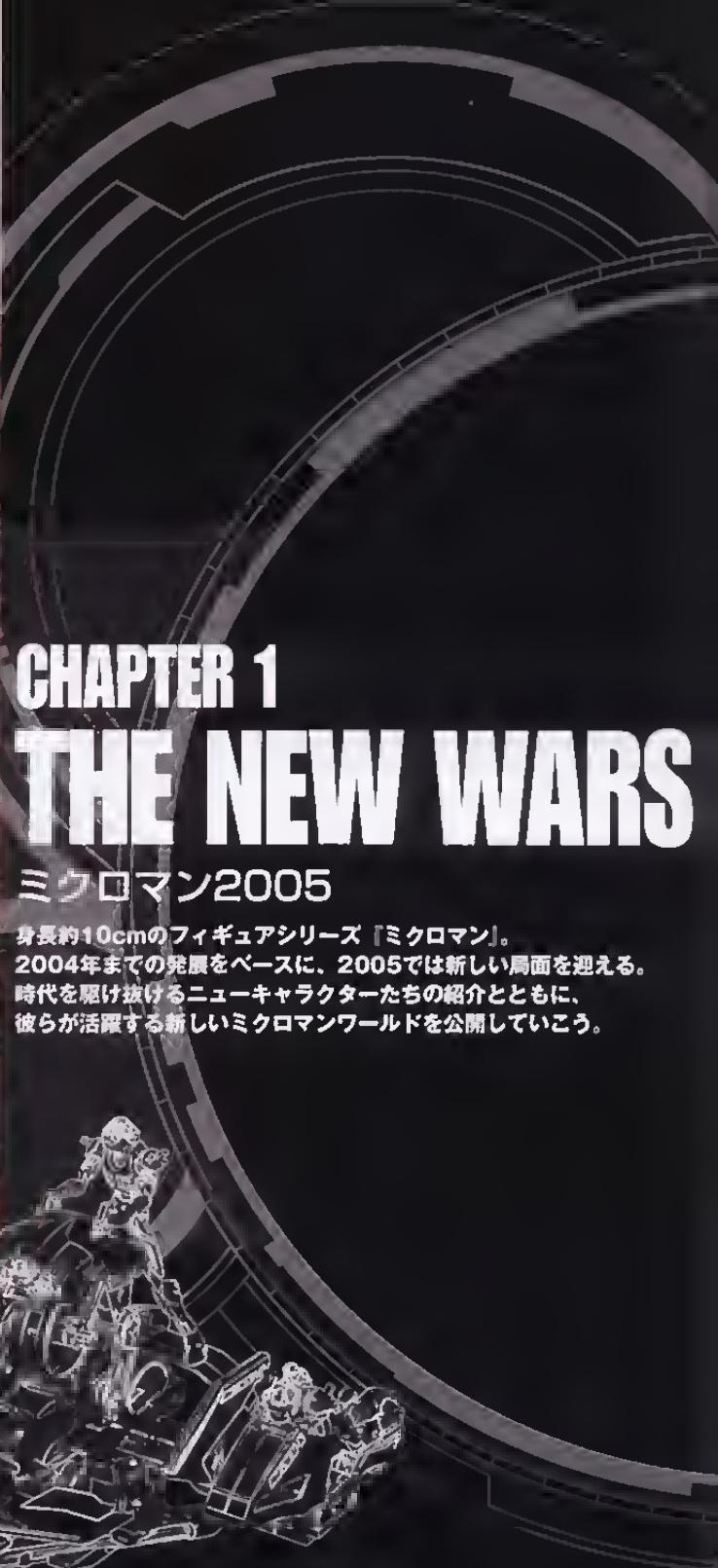
- | | |
|-----|----------------------------|
| 018 | Comic DATA コミックの基本設定 |
| 032 | Prototype Color 未使用カラーリング |
| 064 | Naming ネーミング |
| 070 | Quanto クアント誌面展開 |
| 122 | Official Site オフィシャルサイト |
| 123 | Promotion 販促物 |
| 124 | Advertisement 広告 |
| 136 | Magazine ZERO ONE マガジンゼロワン |
| 142 | Limited Editions 限定品 |

E x p l a n a t i o n

- | | |
|-----|--------------------------|
| 004 | Microman 2005 コミックストーリー |
| 030 | Special Report 小糸工場レポート |
| 034 | Body(MALE) 男性素体 |
| 040 | Oisign Prototype 検討用デザイン |
| 044 | Body(FEMALE) 女性素体 |
| 052 | Bio Suite バイオスーツ |
| 058 | Early Planning ストーリー初期設定 |



MICROMAN PERFECT WORKS



CHAPTER 1 THE NEW WARS

ミクロマン2005

身長約10cmのフィギュアシリーズ『ミクロマン』。
2004年までの発展をベースに、2005では新しい局面を迎える。
時代を駆け抜けるニューキャラクターたちの紹介とともに、
彼らが活躍する新しいミクロマンワールドを公開していこう。

MICROMAN 2005 STORY

2005

ミクロマンワールドが、新しい時代を迎えた。2005年のキーワードは「古代」だ。
ミクromanとアクロウイルスの戦争から3年後、復活するアクロウイルス。
突如暴走したマグネミクroman、そして古代の恐怖にミクromanが挑む！

ミクロ兵器戦争が終り、世界にはつかの間の平和が訪れた。
しかし新たなる驚異が、今胎動を始める……。ペルー郊外の洞
窟から発生したアクロウイルスを調査していたマグネフォース
に突然の異変。そして未知の恐怖の影。

戦争終了後、機密組織と化したM.I.C.Rは、ロードフォースを
派遣してこの謎を解明しようとするが、事態は予想外の方向へ
悪化していく。

リンセ=魔匠（リン）は、ミクromancaitとともに謎の古
代アクロイヤーの影を追いつつ、M.I.C.Rとミクromanノイ
ドの現状を目の当たりにする。果たして人類とミクromanは自
らを囲う、大いなる障壁を打ち壊すことができるのだとうか？



ミクroman 古代に挑戦！！



ミクromancait

新進気鋭のミクromanチーム「ロードフォース」のリ
ーダー候補生。まだ未熟な面もあるがポジティブ
で思慮深く、その前向きな姿勢は周囲の仲間だけ
でなく、いつしか人間をも変えていくのかもしれない。
アクロウイルス撲滅プロジェクトで、リンセとコンビを組んで戦うことになる。カレー好き。

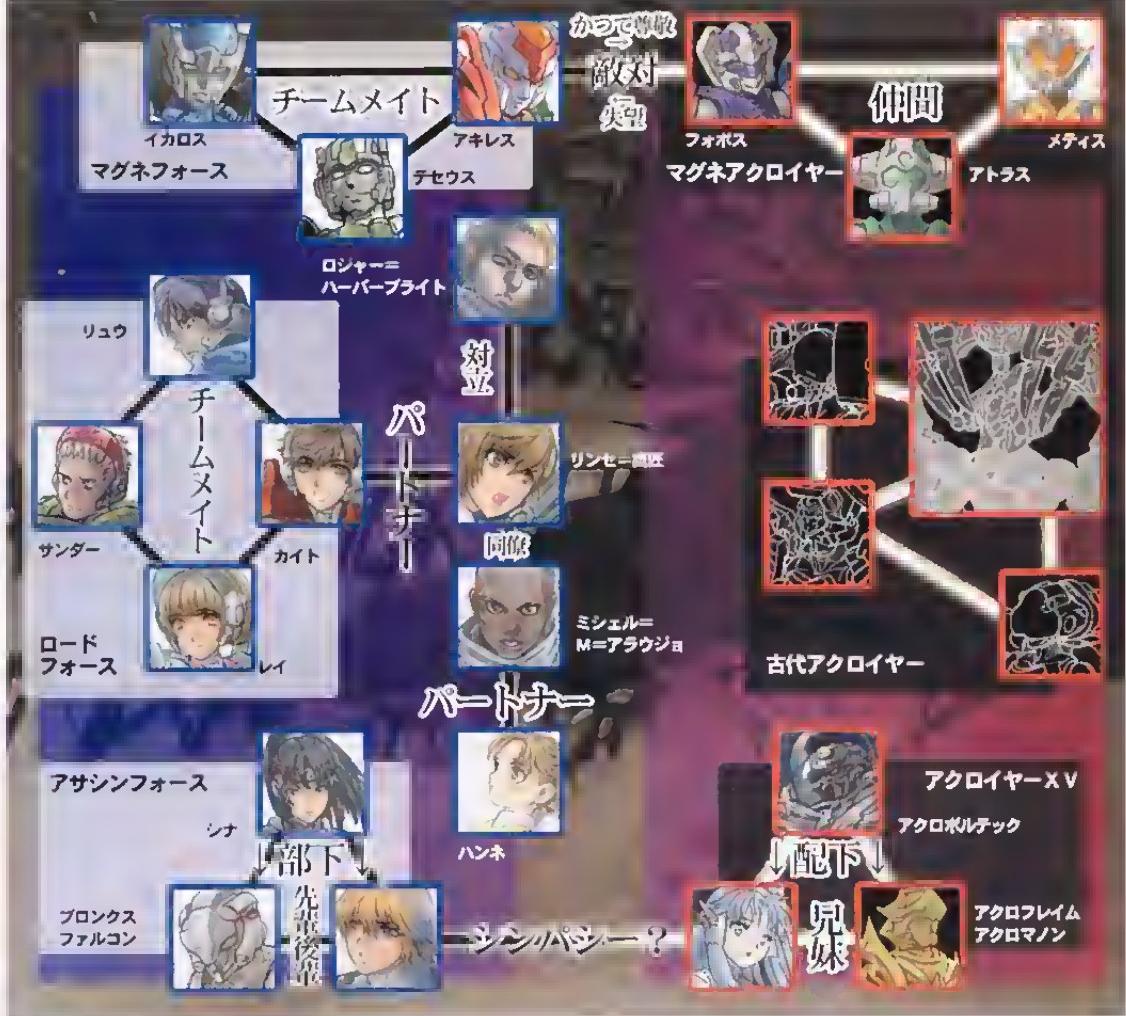


リンセ=魔匠

通称リン。24歳。日系ペルー人の元看護婦。アクロウイル
スの影響をまったく受けない体质であるために、
M.I.C.Rに捕らわれ、アクロウイルス撲滅プロジェ
クトへの参戦を強いられる。しかし3年前のミク
ロ兵器戦争で母を失って以来、ミクromanを恨み
している。

キャラクター相関図

この相関図は、各キャラクター初登場時のものである。キャラクターが動き始めてることでどのように変化するのか、今後のストーリーに注目していただきたい。



そして復活する 最強の敵——!!



ロードフォースの陸上要塞ロードスパルタン、これは商品用カラーリング準備構だが、コミックでの登場も近い。

マグネアクロイヤーと呼称される事となつたかつての先輩、フォボスたちを強制回収する任を負わされたアキレスらマグネフォースたち。
一步一歩世界を破滅に追いやろうとする古代アクロイヤーたち。
そして前戦争の勇者たち。前戦争の仕掛け人たち。
さまざまなキャラクターの思惑が交錯するなか、リンクとカイトはすべてを解放するために走り続ける。

2004ワールドの世界観を引き継ぎつつ、よりハードに、そしてよりホットにパワーアップしたミクロマンたちの活躍に、今後も目が離せない。

ミクロマンの名称は、キャラクターイメージと商標などの差ねあいを含め、タカラサイドで決定される。カイトは「マガジン『ゼロワン』」に登場した同名キャラクターとは別人。つづりがKAITOであることから、鳥の糞(Kite)ではなく、日本名であると推測される。

RIDE SPALTEN GEAR + ライドスバルタン

OFFICIAL PHOTO

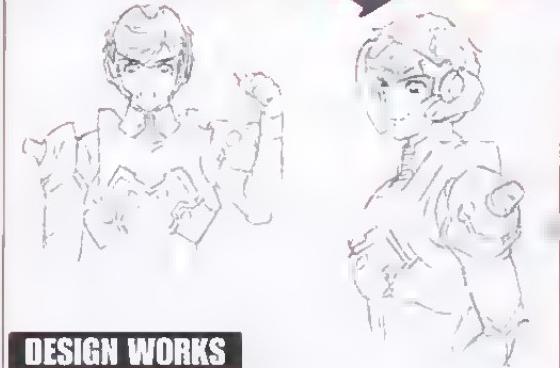
2005年6月発売 定価: 1,680円(税込)

瞬間的な決断力と非常に優れたスピード系身体能力を持つ、若きリーダー候補生。まだまだ未熟で先走りのミスが多いものの、持ち前の行動力で苦境を切り開くボジティブな性格で、周りの者に勇気を与える(基本設定より)。ミクロマン2005の主軸を担うキャラクターとして発売される「ロードスバルタン」シリーズの主役格。極彩色のカラーリングとゴーグル、つま先の新規可動軸が特長。セットのマッハスラッガーは、ウイング基部が反転する航空機型バイク。ロードモビルのバーツをミクロマンに装着したカイトのスバルタンフォームは、V字ウイングと逆手斬りのエアスライサーが特徴的な空戦装備だ。

COLORING IMAGE



マッハスラッガーの準備構。サイドカウルとハンドルの形状こそ製品版に近いが、あとは基本的なフォルムを残して、前輪カバー、スラッガーウイングの有無などが大きく異なる。



DESIGN WORKS

全身デザインとは異なる、カイト顔アップの画稿。ハヤテより若干幼さの残る、未熟な少年系ということでデザインされた。

DEVELOPER'S COMMENT

明快な漫画家の主人公を前提に考え、アニメのキャラデザインなどで躍進されている中原れいさんによるボディのデザイン付けを依頼しました。またあわせて初期段階で漫画家さんに若くて元気なイメージで面構を起こしていただき、玩具の試作に移行していきました。バイザーの表現は玩具にするところズ効果を招いてしまうので、そのあたりは配慮しています。マシンのフォルムは初期の構想からだんだんと派手にしていきました。リーダーマシンという事で。



RS-02

ライドバイソン+ミクロアクションフィギュア

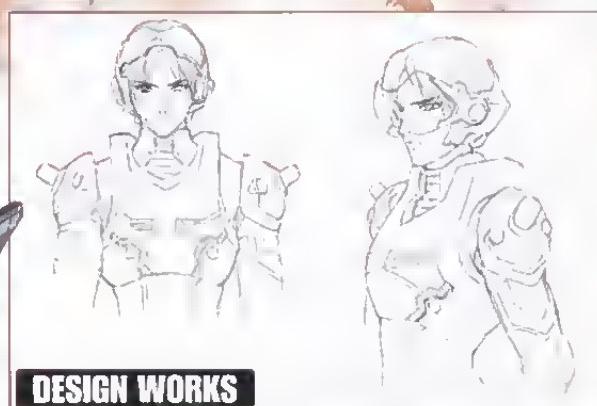
ロードスバルターンシリーズに付属するリーフレットには、リュウを中心とした組成直前のロードフォースのエピソードが、新撮写真入りで描かれる。ロードフォースの特徴的なプロテクターを付けず、ミクロテックスキンそのままの4人が登場している。

OFFICIAL

COLORING IMAGE



ライドバイソンの
準備稿。全体的な印象は製品版と変わらない
が、カラーリングで大きく違
って見える。フレーム部分を見るに、
この頃から合体システムは完成していた
と思われる。



DESIGN WORKS

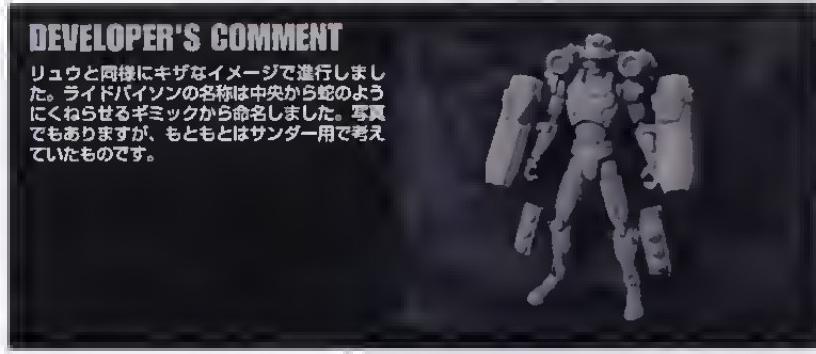
カイトとは違った、大人で細面の美形キャラを意識してデザインされたリュウのフェイスパート。後頭部やゴーグル基部は、この時点では取り外し可能。

2005年6月発売 定価・1,680円(税込)

ロードフォースの副官。常に冷静で、この世の全てを論理で割り切ろうとするクールな論理至上主義者。人間に指図されていることを嫌いMICRの体質にも不満を抱いている（基本設定より）。未熟なカイトを常にサポートするサブリーダー。彼の愛車ライドバイソンは、レーザーブリカをベースに巨大なウイングが付いたスピード系。スバルターンフォームは、ライドバイソンに装備されたあたりとあらゆる火器を全身に装着した砲撃形態だ。

DEVELOPER'S COMMENT

リュウと同様にキザなイメージで進行しました。ライドバイソンの名称は中央から蛇のようにくねらせるギミックから命名しました。写真でもありますが、もともとはサンダー用で考えていたものです。



サンダーのデルタライフルは現在のところ、ミクロマンが装備する武器で最長を誇る。次点はゼクウのゼクウボー・ジョイント式なので、複数セットあればある意味無限大に長くなるとも言える。なお最大はレイのキャリバー・キヤノン。最小・最短はともにニンジャミクロマンの手裏剣で、直徑わずか約3ミリ。

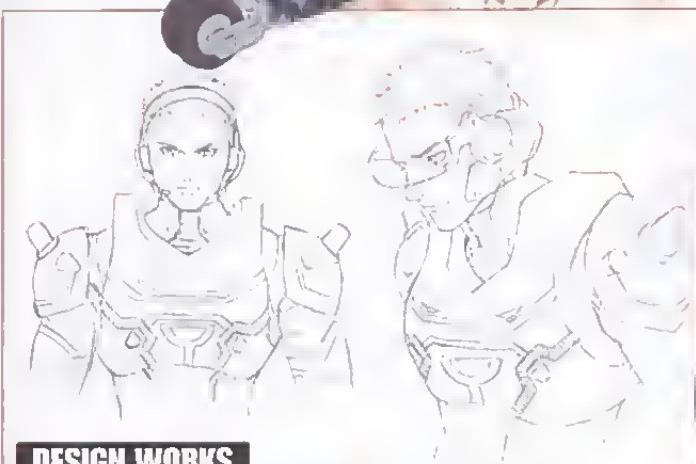
RS-03 デルタライフル

OFFICIAL PHOTO

COLORING IMAGE



一番特徴的なデルタライフルが描かれていないなど、かなりソリッドな印象を与える準備稿。何故かライドバイクと、ミクロマンのイメージカラーが入れ替わっている。



DESIGN WORKS

サンダーは、準備稿では角刈りだったが、これは海外のアクション俳優を意識してデザインされたため。やや大柄をイメージさせ、実際の造形ではやや小顔になっている。

DEVELOPER'S COMMENT

短髪なイメージで造形師さんと打ち合わせましたが、どうしても玩具にするところの製型の表現は似てしまします。デルタファンタムの名前は合体時基礎となって見えなくなる意味から試作屋さんのスタッフの方が思いついたもので

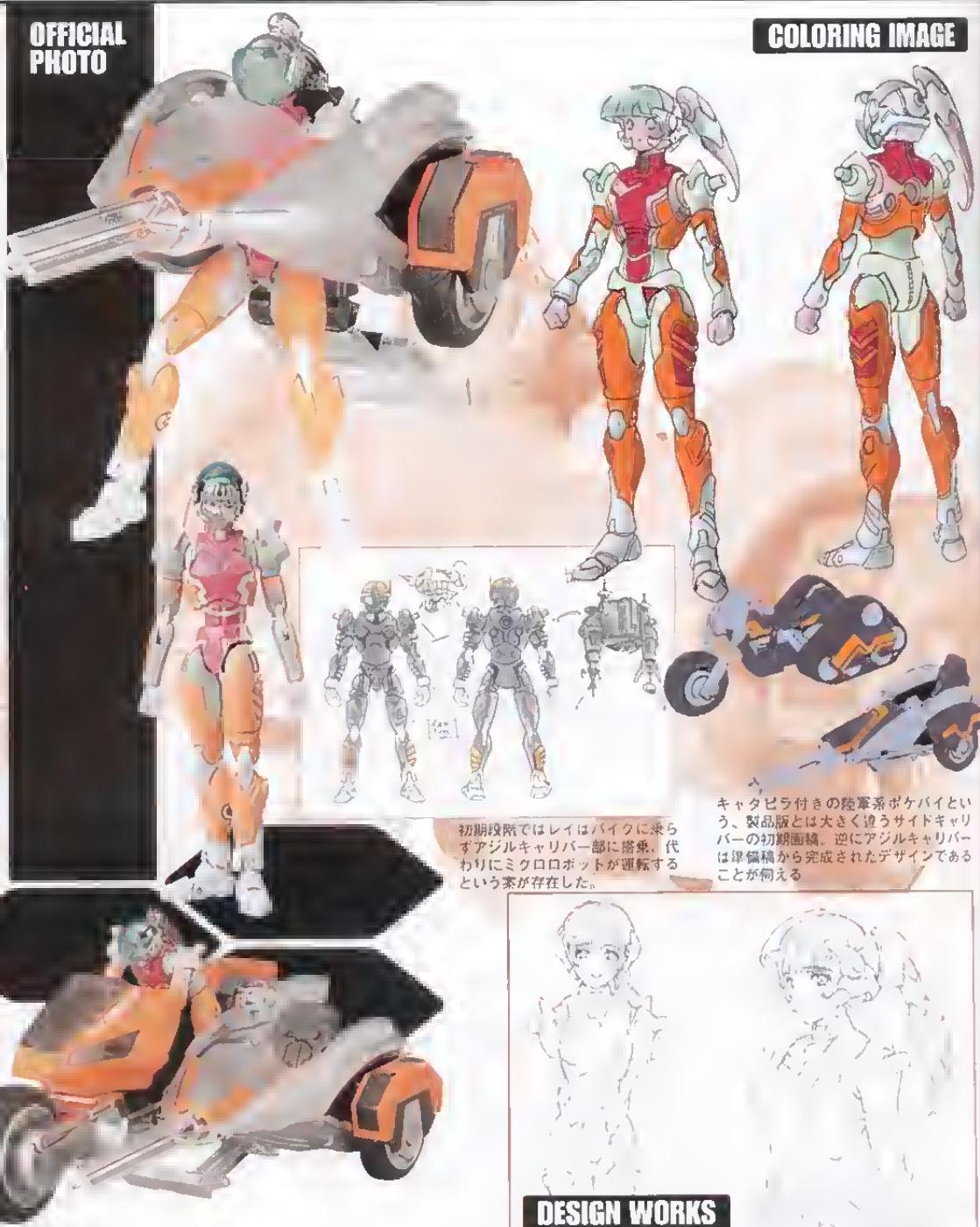


2005年6月発売 定価: 1,680円(税込)

爆発的なパワーを秘めた明るい体育会系のミクロマン。直情的で融通が利かず、不平不満をハッキリと解決しようとする感情至上主義(基本設定より)。ロードフォースのパワーファイター的役割のキャラクター。彼のロードモービルは、先端に巨大な主砲デルタライフルが装備されたアメリカンタイプのバイク。スバルタンフォームではこのライフルを武器に、全身にブースターシエルやエネルギー・パネルなどのアーマーを装着する長距離砲撃系にエンジ。

RS-04 サイドキャリバー+モードローラー

OFFICIAL PHOTO



COLORING IMAGE

初期段階ではレイはバイクに乗らずアジルキャリバー部に搭乗。代わりにミクロロボットが運転するという案が存在した。

キャビラ付きの陸軍系ポケバイという、製品版とは大きく違うサイドキャリバーの初期画稿。逆にアジルキャリバーは準備稿から完成されたデザインであることが伺える

DESIGN WORKS

万人好みの美少女、というオーダーでデザインされたレイの頭部。ボニーテールなどがそのまま造形されているのがわかるだろうか。

2005年6月発売 定価: 1,680円(税込)

コンピュータの扱いに長けており、各種データ解析を得意としている。罪人をも思いやる優しさを持つため戦いには否定的だが、戦闘は倒すためではなく、チームメンバーの安全を守るために割り切り参加している(基本設定より)。ロードフォースの紅一点ミクロレディ。新規に起こされヒップラインが強調された腰バーツや自然な流れのボニー・テールが特徴的。彼女のサイドキャリバーは未来型サイドカーだが、スバルタンフォームはサイド部分のアジルキャリバーをそのまま砲台にするという大胆なフォルムになる。

DEVELOPER'S COMMENT

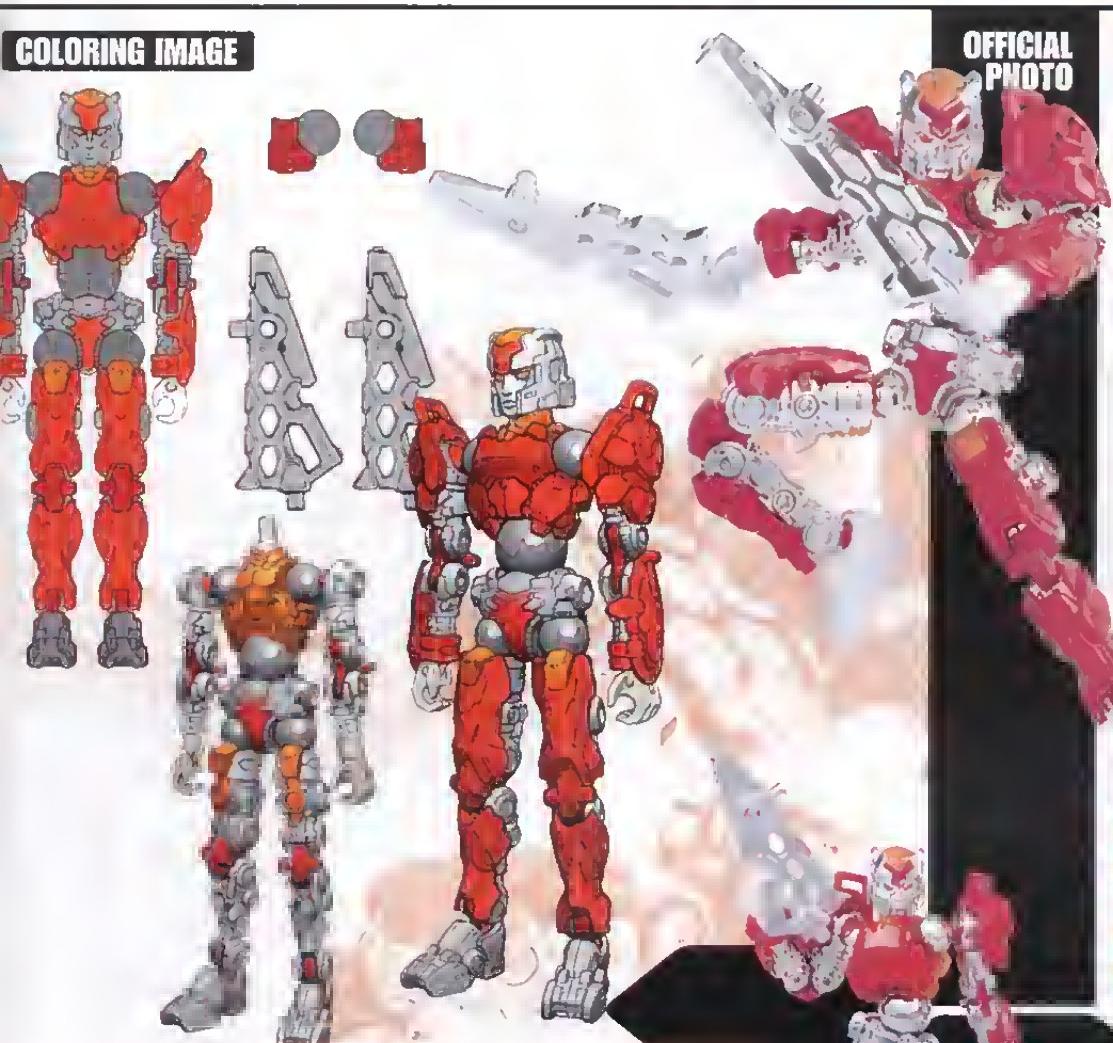
一次試作段階までこのサイドカーは男性ミクロン用マシンとして考えていました。デザイン、合体パターンもいろいろと考えてきました。キャラクターデザインを担当してくれた中原さんの名前をさりげなく設定に盛り込んでいます。



アキレスの由来はギリシャ神話の戦士から名前。足技が得意という設定も、アキレスが駆使であることから。ちなみにマグネミクロマン側はギリシャ神話からのネーミングで、マ

MICRO PICK UP マグネミクロアクションヒーロー^{アクロイド}

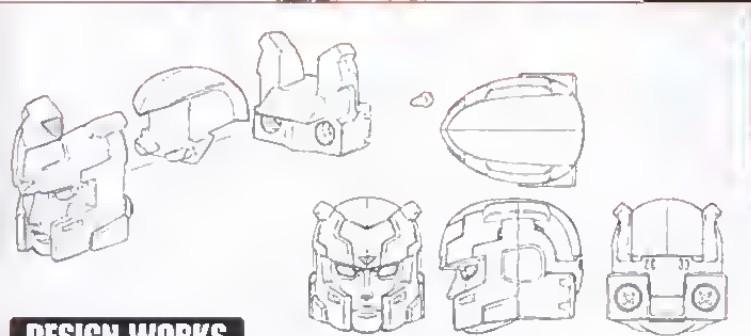
COLORING IMAGE



OFFICIAL PHOTO



DESIGN WORKS



頭部パーツ構成案。4面図なども添えられている。蛍光樹脂を別パーツ化する旨が、この時点ですでに描かれているのがわかるだろう。

DEVELOPER'S COMMENT

開発初期段階では「マグネタイタン」などのコードネームで進めていた新マグネモ素体。一次機構試作を元に外付けデザインを篠原保さんと詰めていきました。肩のダブルホールは、篠原さんのアイデアで、うまく本試作に反映できるか不安でした。もともとタイタン的メカ顔イメージでしたので、目の集光バーツはどちらからリクエストしました。外装アーマーを装着する仕様になってからは、肩口の割り込みと磁石とヨークの厚み、スペースについて何度も試作を修正・トライし、結果的には篠原さんのデザインイメージに近づきました。足首は当初ダイキャスト使用で試作まで作りましたが、生産コスト段階ではまりそうだったので、「足の裏にも磁石入れちゃえ！」的なノリでした。



2005年4月発売 定価：1,575円（税込）

2005ミクロンのファーストラインナップ。磁石を内蔵した胸部・腰部バージに、11ミリの鉄球で胴体を接続、8ミリの鉄球で四肢を接続した「マグネミクロマン」。アキレスは、このMGMシリーズ3体のうちのリーダー格で、冷徹なまでに悪を憎むが、今ひとつ感情表現が未熟で、笑うことができない（コミック基本設定より）。全身に装着した真紅のヘルオスマーブは、抜群の耐熱性能を備えている。標準装備である一对のマグネットワーリングはライフルおよび剣として使用することも可能。

MGM-02 マグネミクロマジテセウス THREIIS

昭和ミクロマンのタイタンは直徑8ミリのマグネモ8がメイン、平成マグネバワーズは直徑11ミリのマグネモ11がメインに使用されているが、鉄球のみのバーツが存在するのはマグネフォースが初めてとなる。

OFFICIAL PHOTO

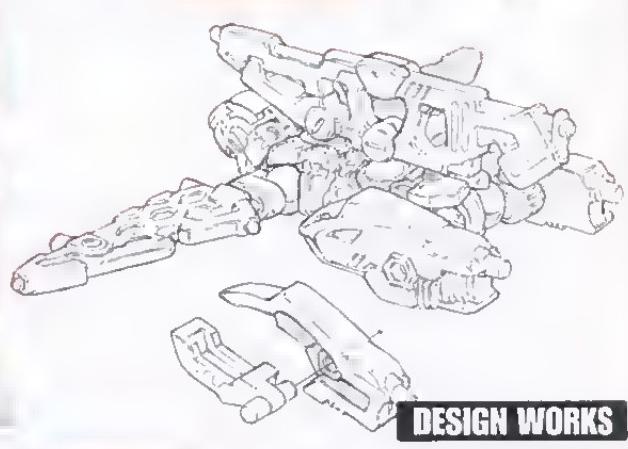


COLORING IMAGE



2005年5月発売 定価：1,575円（税込）

マグネミクロマンの一人で、明るい性格だが、フォボスたちがアクロウイルスに感染したことを誰よりも深く悲しんでいる（コミック基本設定より）。装着しているガイアーアームは、あらゆる衝撃に対して耐性がある。頭部の集光樹脂バーツはホワイトクリアで、他のマグネミクロマン同様、頭部から採光することで両眼が発光する。標準武器のデュアルガンは「前後で分割する」ことができ、それを小銃として手に持たせることが可能である。



DESIGN WORKS

アキレスをベースにテセウスとイカロスの武器が合体した形態マグネグリフォン画稿。実際の商品でも再現可能。付属の鉄球ジョイントを介してのドッキングだが、この他にも自由に組み合わせが可能だ。

DEVELOPER'S COMMENT

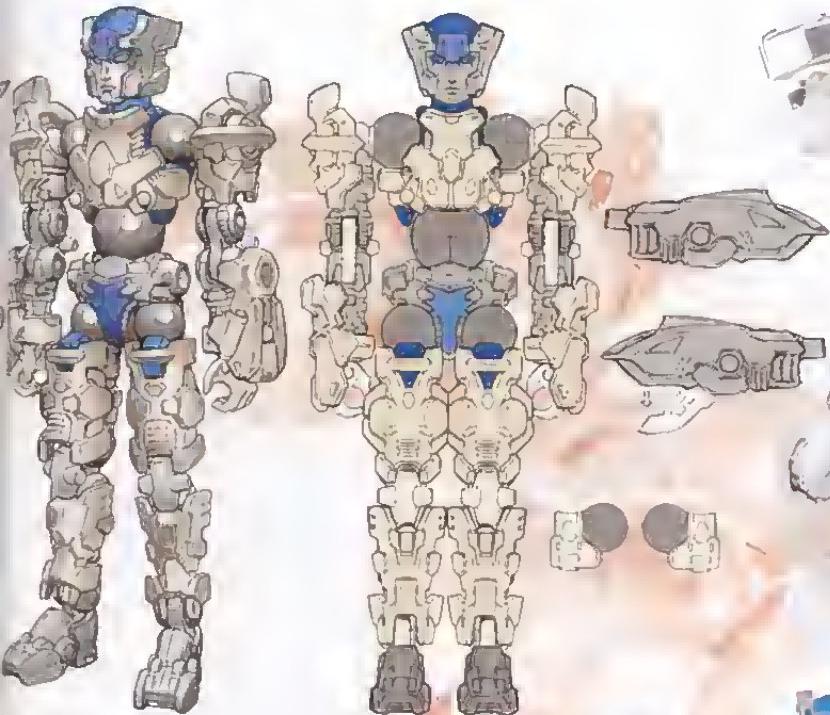
ミクロマンチームに必ず1人は存在するクリアーグリーンタイプ。M123ミラーと同じ色に合わせました。デザイン的には一番気に入っています。試作で透明の部分を銀メッキしたタイプも作りましたが、それはそれで金属感があり、良かったです。



COLORING IMAGE

OFFICIAL
PHOTO

MICRO PICK UP
MGK-M-03. マグネミクロン・イカロス



DESIGN WORKS



2005年5月発売 定価：1,575円（税込）

テセウスとイカロスの顔デザインスケッチ。商品では1センチ強のサイズながら、精密なモールドがデザインされており。立体として動きの来ないものとなっている。

計算高い性格で心理戦が得意だが、やや人当たりが悪く、時としてアキレスと対立することもある。マグネアクロイヤーたちには全力で立ち向かうが、密かにボスたちをアクロウイルスの呪縛から解き放とうともしている（コミック版基本設定より）。マグネミクロンの一人で、装着しているのは耐冷性能の非常に高いセレネアーマー。装備する武器はブーストクローラー。マグネミクロンの武器では唯一、可動部を持っている。



DEVELOPER'S COMMENT

ギリシャ神話でいうと「翼」というイメージがありますが、今思うと「アキレスの武器/マグネウイング」はこいつに付属させたほうがびっくり来ていたのかなとも思います。

MICRO PICK UP

イカロスは「イカロスの翼」が有名だが、アキレスのマグネウイングを開発したのがイカロスであるというアイデア草家も存在する。ただし神話と違い、マグネウイングが溶けてしまってはないので安心を。

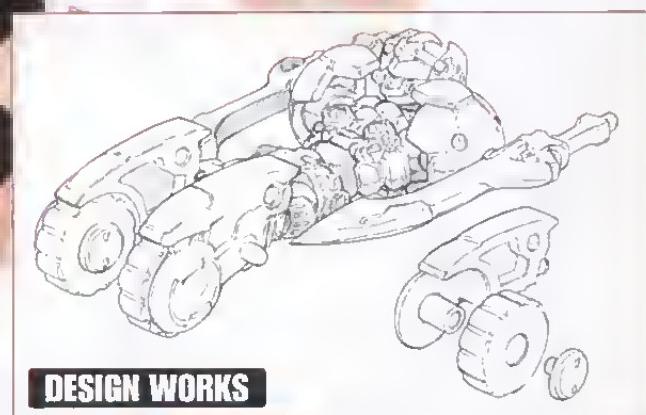
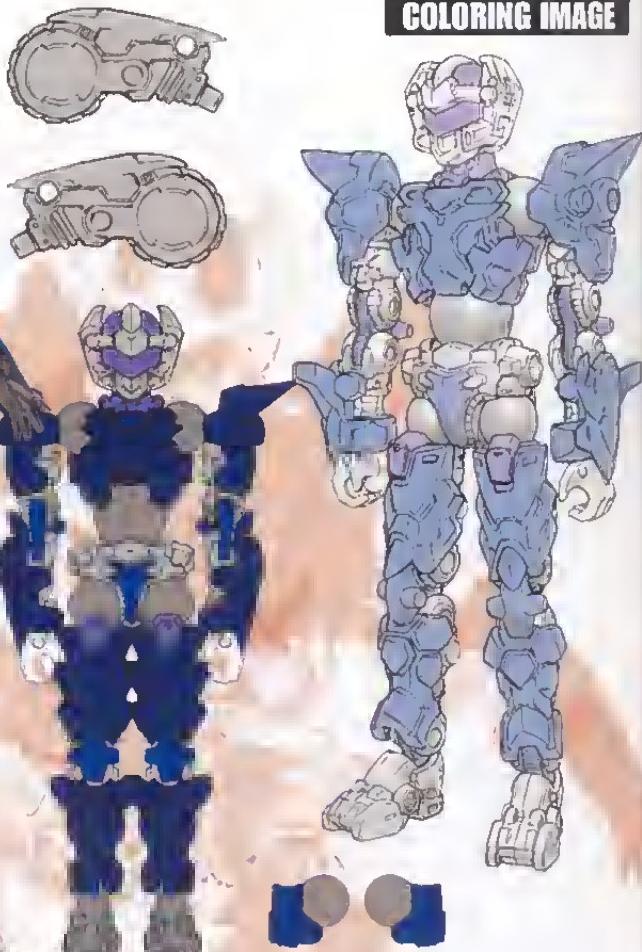
MICRO PICK UP

MEGA-O1 マグネアクロイヤー フォボス PHOBOS

OFFICIAL PHOTO



COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

アクロイヤー3体の武器と組み合わせると、マグネオデッセイが完成する。

2005年4月発売 定価: 1,575円(税込)

元はM.I.C.Rの初期型マグネミクロンだつたが、アクロウイルスに感染したことで、破壊活動を好むマグネアクロイヤーのリーダー格となる(初期設定より)。マグネミクロンと同時に発売されたマグネアクロイヤーの一人。装備するアームは、敵から受けた衝撃を吸収して、相手に衝撃派として弾き返すハデスマード。武器のマグネスピナーは、打撃・回転によるダメージなど、あらゆる用途に使用することができます。

DEVELOPER'S COMMENT

こちらは「マグネアクロイヤーサイト」として後発でデザインが上がってきて、その際藤原さんに「悪なのにカッコ良すぎではないですか?」といった覚えがあります。合体して車になるための車輪を武器にするわけですか、設定上どう活用するかデザインメイドと悩みました。



アトラスのグラビティボールは、ギリシャ神話のアトラスが天を背負っているピュアルがモチーフ。ちなみにマグネミクロマンのパッケージに表記されている「マグネモ」は、磁石とそれを抉むヨーク鐵板、および鉄球を利用したジョイントの名称で、「鋼鐵ジーク」時代からのタカラの登録商標。

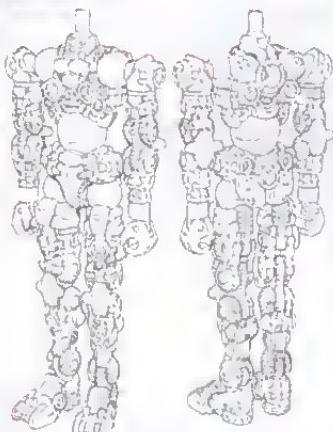
OFFICIAL PHOTO



2005年4月発売 定価：1,575円（税込）

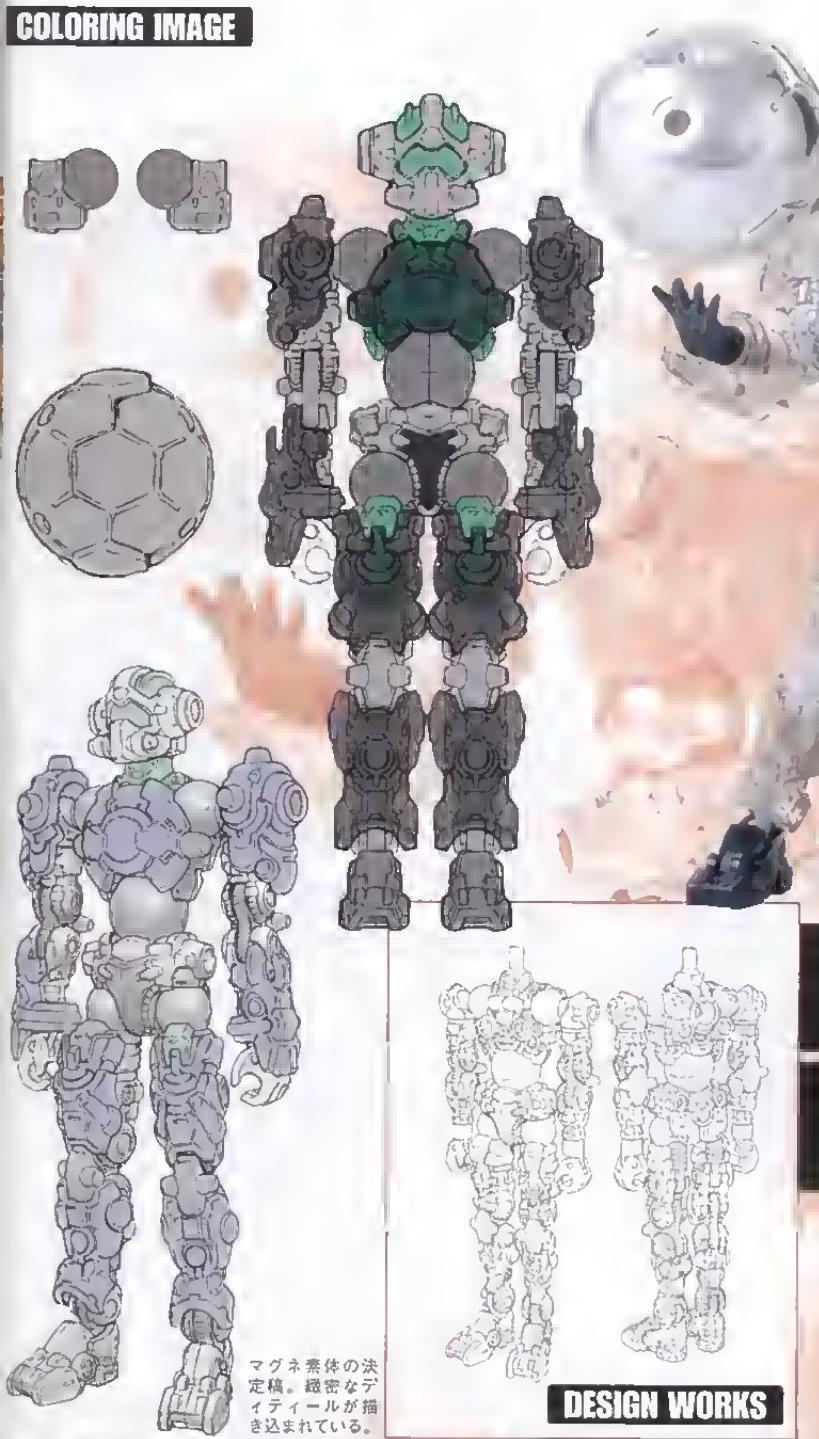
DESIGN WORKS

マグネ素体の決定稿。緻密なディテールが描き込まれている。



フォボスとともにアクロウイルスに感染したマグネアクロイヤーの一人。自分に害が及ばないことを第一に考える卑怯な作戦参謀だ（基本設定より）。クリアブルーンのカオスアーマーは、自分の身体を透明にすることができます。標準装備のグラビティボールは、巨大なサッカーボール状の武器で、そのまま使用したり、2分割してアーマーとして使用することも可能。また半球と半球をつなぐジョイントも内蔵されている。

COLORING IMAGE



DEVELOPER'S COMMENT

一番頭部も大きく、ゴツイ感じがあります。種原さんと試作を見て、設計段階でもう少し頭部を縮めましょうか？などと検討しましたが、結局そのまままで行きました。クリアに近いスマートのアーマーがボリューム感を押さえ、良い感じになりました。武器も好きです。



MICRO PICK UP

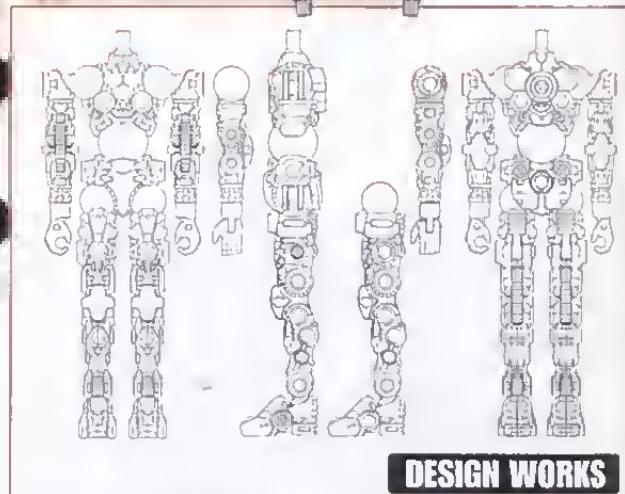
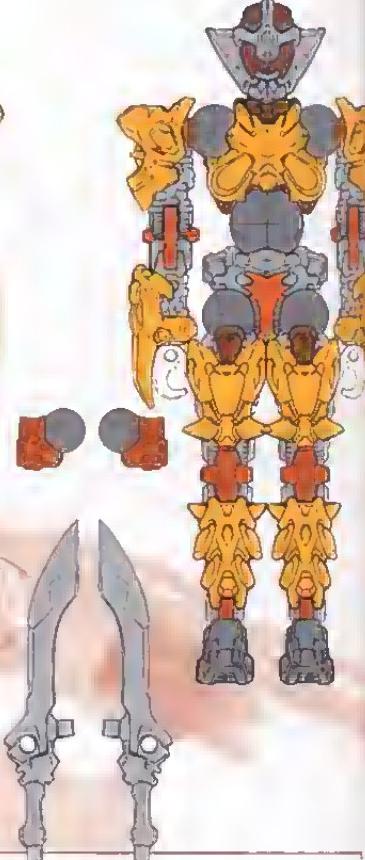
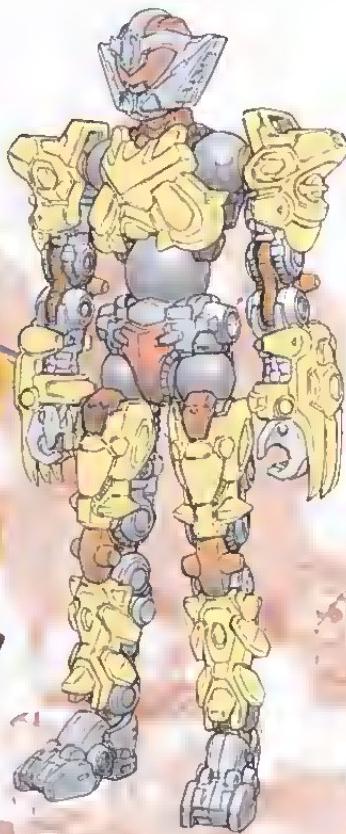
MGA-03 マグネアクローバイテイス
MAGNE-AKROV-BYTES

商品仕様を元に、創意であるメティスのキャラクター性が検討された。独特的の侍口調、剣劇の演出などは、コミックの段階で反映される事となつた。

OFFICIAL PHOTO



COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

2005年5月発売 定価: 1,575円(税込)

アクロウイルスに感染したマグネアクロイヤーの一人。単独行動を好み、己の強さだけを求める遺道者。自分より強い者と戦うときだけその力を発揮する(基本設定より)。装備するアレスアーマーは、自らの精神を高揚させることで、戦闘力を倍加させることができる。サイドスラッシュや一日本刀と青竜刀の中間のような曲刀である。ちなみに腕アーマーに3ミリ札があるのは、イカロスとメティスだけの仕様。

DEVELOPER'S COMMENT

マグネフォースが決定してからは、時間がバツンバツンになり、試作・デザインとも最後に上がってきたのがメティスでした。このあたりになると毎日各パートごとにばらばらと試作が上がってきてしまっていた。キャラ設定的には侍のような口調でしゃべるなど漫画家さんにリクエストしました。



アサシンフォースならびにアクロイヤーXVの画稿は準備稿のもの。タカラホビー、COMなどでも見ることが出来る。

アサジンラオーネIN FORCE

コミック版ミクロマン2000には、オリジナルミクロマンが登場する。ロードフォースたちの活躍をメインストーリーにしつつ、彼らのサブストーリーも見物。人気キャラが本当に商品化されるキャラクター・オーディションも開催された。

甘めえモノは嫌いなんだ。
特におめエみたいなよ。

ブロンクス

頭部を不可逆性のヘルメットで包み込んだミクロマン。享楽主義者だが、自分の前にはたかる者には、たとえ味方であろうとも一切の密敵をしない。二丁拳銃による銃撃戦のエキスパート。

ブロンクスの銃。ダイアンのミクロバスターの発展型ではあるが、トランパーとして運用することも可能。これはキャラクター・オーディションの当選時用に起こされた画稿だ。リボルバーの再現などが確認できる。

ファルコン

コンドーで戦う若きミクロマン。肩部のエアロファイテクターで機動とスピードを増強させて任務に挑む。決してぶっきらぼうではないが、數が少なく、人間からもミクロマンからも離れて孤独を好む。

一緒に、滅びよう。

アサシンフォースは、かつてニンジャレディであったシナの率いる暗殺部隊。その存在はM.I.C.R内ですら知らない者が多く、主として、表沙汰に出来ないような任務を任されることが多い。ブロンクスとファルコンの他にも何チームか存在するようである。

ブロンクスとファルコンの任務は、ペルー郊外において発生した新種のアクロウイルスを調査するため派遣された、マグネフォースたちの監視。そして洞窟の奥に眠る正体不明の存在を突き止めることである。しかしそんな彼らの前に、3年前のミクロ兵器戦争で消えたはずのアクロイヤーが姿を現したのであった。



アクロイヤーXV

アコロフレイムは二つの顔を持っているが、実際には五つの顔を機能させることができる。

アコロマノンのハーブはシャンニーのノートやCのように、非戦闘時を彩る日用品として考案されたもの。

アサシンフォースだけでなく、コミックにはオリジナルアクロイヤーも登場する。それが、ボルテックに作られた新型アクロイヤー、アクロイヤーXVだ。しかしXVは、やがて数奇な運命に翻弄されることになる……。



アクロフレイム

相手の精神に過分なダメージを与えるような卑劣な作戦を何よりも好む、炎のアクロイヤー。頭を上下反転させることで、第二の姿デスフレイムに変化。



お前は生きている価値がないねエ
見ていてやるから自分で死ね。
死ねないなら……



私を、溶かさないで。

アクロイヤーXVは、その名の通りアクロボルテックが、そのテクノロジーの粹を尽くして生み出したアクロミュー・タントシリーズの総称だ。ボルテック本人は「炉端焼き要員と膝枕要員」とうそぶくが、実は古代のアクロイヤー復活を迎えるため、人間によって門が開かれたペルーの洞窟内にこの二人を置いて、ミリタリー・アクロイヤーとともに警護に当たらせているのだ。

しかし、アクロマノンとファルコンが出会ってしまったことにより、事態は予想外の方向に流転していくのであった。

アクロマノン

全身が氷結細胞で構成された、氷のアクロレディ、ハープの様々な音色で武器を補助することができるが、敵と味方の初期認識をすることができない。



ターゲット選択用にアクロマノンの頭部四面図。長い髪を使った様々なアクションが再現できるようになっている。

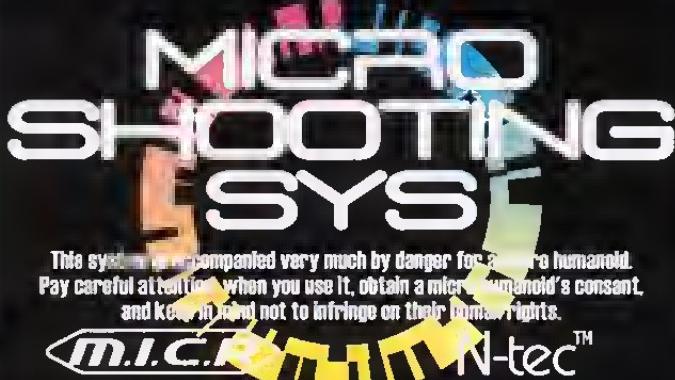
ハンネは必ず何かを食べているが、コミック第一話で食べているのはM.I.C.Rのレーンショーン、つまり軍用食。よく見ると蜂蜜マークがある」とから、何種類かのフレーバーがあるようだ。ちなみに2話で食べているのはベルーのチョコレート。3話は日本人にもおなじみのチューフ入りゼリー。

コミック版オリジナル・ハルキューのどこかで光る発光光体と、魔術的なショーエーションを予知できるため、今までなかったが、これによって人間も少なくなかつたが、これによって人間とミクロマンのコンビネーションプレイを想定した戦略・戦術の幅が飛躍的に拡がつたこと。

HOMIC DATA

コミック基本設定

コミック版ミクロマンでは、2004の設定を受け継ぐ形で追加設定が起こされている。新生ミクロマンワールドにさらなる深みとドラマ性を与えるべく、細やかな設定が起こされている。その一部をご覧いただこう。



■時代設定

ミクロマン2005の舞台は、2007年の地球。3年前に起きたミクロマン対アクロイヤードの戦争から復旧し始めた世界だ。猛威を奮つアクロウイルスは死滅期を迎へ、激減した地球上の生命も、再び息を吹き返そうとしている。そんな時代。

■M.I.C.R

細菌テロリズムやウイルスを研究する機関であった当該組織は、3年前、アクロイヤードという毒に対しても、武装ミクロマンという毒で対抗する疑似軍事組織となっていた。そのため、ミクロ兵器戦争終了時には悲劇の元凶として世論の非難を浴びる。しかしそこでミクロ生命体たちの存在が明るみになつたときに、組織解体を逃れたのは、意外にもこの軍事組織の側面であつた。

その外のパワーを見いだされたミクロマンたちは、国連の保護のもと、秘密裏に存在を許され、またM.I.C.Rも国際機密機関として生まれ変わることになったのだ。

現在ミクロマンおよびM.I.C.Rは、その存在を人々に知られることなく、国際間の特殊紛争や原因不明の怪事件などに対応して、国連直属の機関として、あくまで水面下ではあるが、超法規的に活動を許されている。現在ではアメリカに暫定本部を置き、国連常任理事国および世界10数カ国に、支部が設置されている。

■ミクロマン

人間の理想的な姿として創造されたものの、創られた人々が、そしてM.I.C.Rが病的に抱える課題として深く沈殿していたのだった。

■アクロウイルス

全世界を阿鼻叫喚の地獄に陥れた恐怖のウイルス。その感染力はこれまでに例を見ないほど強力なものである。また宿主「アクロイヤード」が明らかな悪意を持つ存在であったために事態は悪化の一途をたどつた。ミクロマンがいかに反撃をしても、ワクチンが開発されない限り、ウイルスそのものを絶滅させることはできないのだ。

死滅期を迎えて一端は平和を取り戻した世界だが、ベルーの一角で起きたある事件により、再びアクロウイルスが復活の兆しを見せる。しかもそのウイルスは、初期型マグネフォースのミクロ細胞をも漫食したのだ。

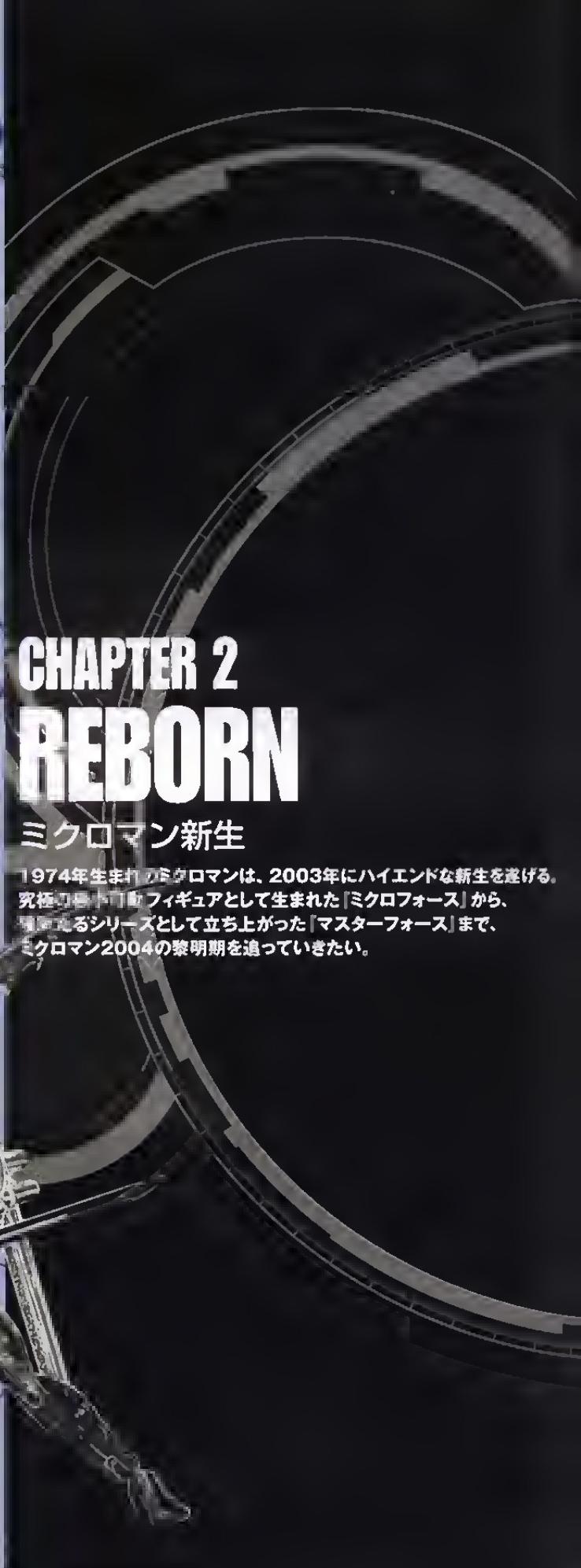
アクロウイルスは、3年前に大発生した種類の原種であることが確認され、M.I.C.Rは再び戦慄する。しかしそこに、一切のアクロウイルスの干渉を受けない人間が現れた。

■復活の裏に潜む悪魔

ミクロマンたちが己の存在に懷疑の念を抱く一方、M.I.C.R上層部と軍需産業のZ社は、より兵器としてのミクロマンを効果的に運用すべく、ひとつの兵器形態を考案した。それがミクロマン射出機構、ミクロシユーティングシステムの原種であることが確認され、M.I.C.Rは再び戦慄する。しかし、それがミクロマンの未来はどうなるのか？

として、人間はどうなるのか？

MICROMAN PERFECTION



CHAPTER 2 REBORN

ミクロマン新生

1974年生まれのミクロマンは、2003年にハイエンドな新生を遂げる。究極の高コントロールフィギュアとして生まれた「ミクロフォース」から、躍進するシリーズとして立ち上がった「マスターフォース」まで、ミクロマン2004の黎明期を追っていきたい。

MICRO PICK UP

ミクロマンの魅力は、極小の可動素体と、その時代最新のセイバ……と、当時の開発者氏はホビー誌で語った。ニンジャのソフトモヒカンやガンナーのドレッド、そしてクールな

定などは存在せず、コマンダー、ニンジヤ、ガンナー、スパイがキャラクターミ

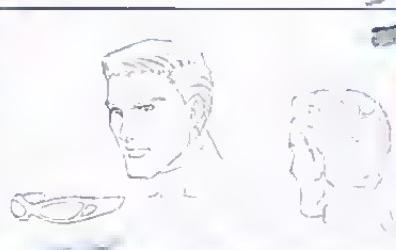
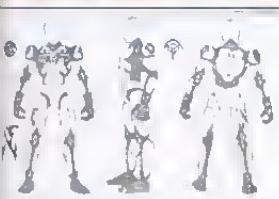
OFFICIAL
PHOTO

ミクロフォーナ!

FORCE

コマンダーミクロマン

DESIGN WORKS



DESIGN WORKS



OFFICIAL
PHOTO

ニンジャミクロマン

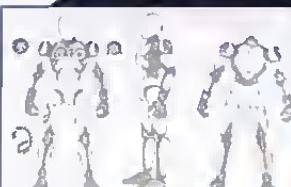
ガンナーミクロマン



OFFICIAL
PHOTO

DESIGN WORKS

DESIGN WORKS



OFFICIAL
PHOTO

2003年5月発売 定価:1,029円(税込)

新生ミクロマン初のラインナップ。設定などは存在せず、コマンダー、ニンジヤ、ガンナー、スパイがキャラクターミクロマンとともに発売された。コマンダーは小銃などの火器類、ニンジャは大小の刀と手裏剣、ガンナーは巨大なガトリング砲と手榴弾、スパイはかぎ爪、アンカー、マニュピレーターとそれぞれ精密な武器を装備しており、現在のミクロマシンのルーツになつたと言えるだろう。ちなみにコードナンバーは存在しないが、2004ミクロマンになつてから、MF-1ナンバーが与えられている。

新生ミクロマン初のラインナップ。設

定などは存在せず、コマンダー、ニンジ

ヤ、ガンナー、スパイがキャラクターミ

クロマンとともに発売された。コマンダ

ーは小銃などの火器類、ニンジャは大小

の刀と手裏剣、ガンナーは巨大なガトリ

ング砲と手榴弾、スパイはかぎ爪、アン

カー、マニュピレーターとそれ精密

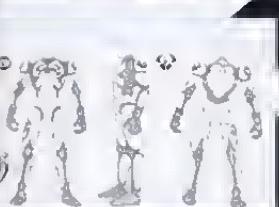
な武器を装備しており、現在のミクロマ

シンのルーツになつたと言えるだろう。

ちなみにコードナンバーは存在しない

が、2004ミクロマンになつてから、

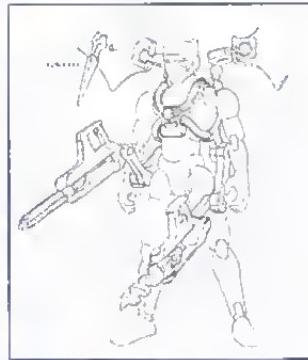
MF-1ナンバーが与えられている。



スパイミクロマン

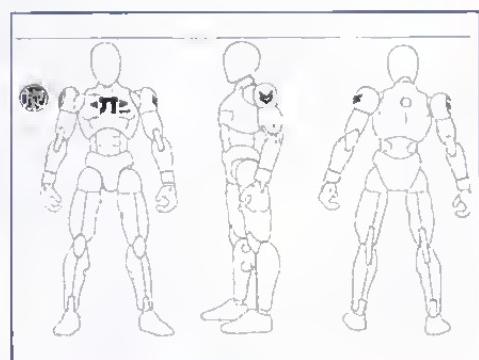
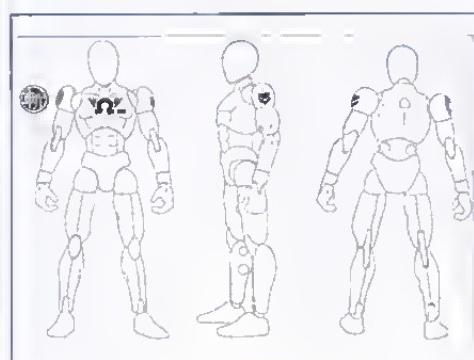
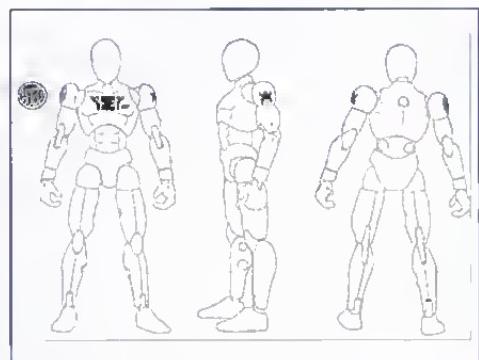
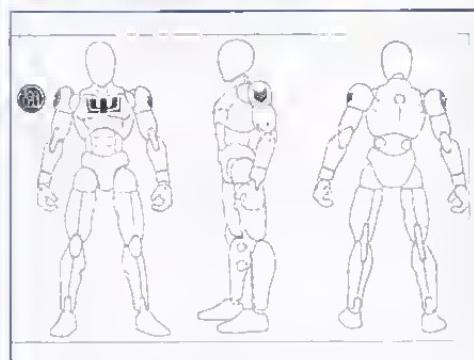
ドクターミクロマン

ミクロフォースが職業、あるいは戦略的役割でキャラクターが分かれている法則性に乗ったもの。ドリルや閉鎖式白衣(?)がインパクトを醸している。



敵キャラクター

ミクロフォースの世界観を拡げる追加キャラクターとして考案されたもの。右肩マークがミクロフォースの旧漢数字である対し、イメージワードである。



ミクロフォースが発売後によく評を博したのち、タカラサイドではさらなるミクロマンたちを世に送り出すべく、様々な検討を重ねた。ここに紹介するのはミクロフォース続編のデザイン検討案である。

ミクロフォースのデザインラインに乗つ取った新キャラクター、はたまたロシア語系の新しいタンボ印刷マークが施されたキャラクターなど、多彩なビジュアルを見ることができる。特にボディペイントパターンはミクロフォースのペイントをベースに、非常に多彩なデザインが起こればいて興味深い。

特筆すべきは、右図における敵キャラクターである。ミクロマンの敵はアクロイヤーという概念を外して考えられたもので、人間タイプの顔がしつかりとあるのが興味深い。



ミクロフォースからマスター・フォースまでの間に、タカラ社内でも様々な続編案が検討された。この項では、ミクロフォース時代のネクストミクロマン案を紹介する。

ミクロフォース続編シリーズ案

ミクロフォースが発売されてからマスター・フォースまで、間にマテリアルフォースや限定ミクロマンなどはあったものの、実に十ヶ月のブランクが発生した。ミクロマンが復活するかどうかに、ファンはやきもきしたが、2004はその不思議を払拭してあまりあるもので、うたことは言うまでもない。

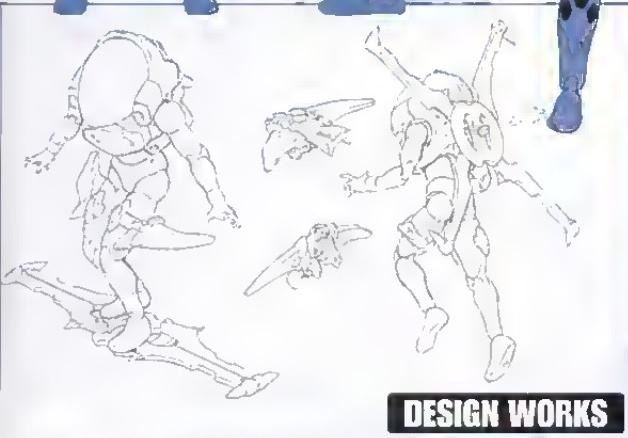
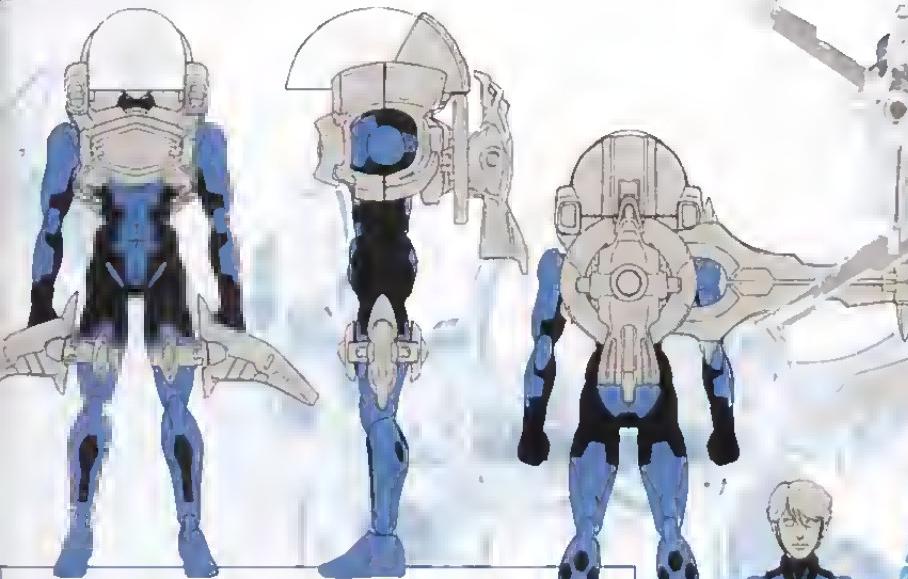
スカイマスター・ハヤテの顔の造形は、「中性的な美青年」という発注がなされている。なお個人名は明かすることは出来ないが、顔の造形ではタレントなどの有名人をイメージモチーフとして発注されることがある。ミクロマンのモデルをあれこれ推察してみるのもひとつの楽しみだ。

OFFICIAL PHOTO

MICRO HAWAII

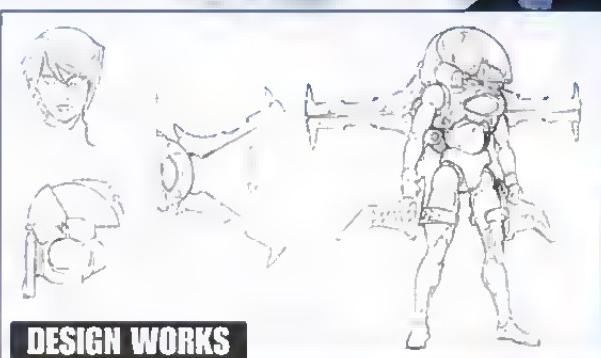
HAWAII

COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

ハヤテの決定稿。ミクロイーグル、サーフランブラー等のギミック部も完成している。



DESIGN WORKS

ハヤテ全身のイメージスケッチ。頭のデザインとウイング部分の展開が確認できる。

DEVELOPER'S COMMENT

「スカイマスター」という事で作り出した2004最初のミクロマン。フードの開閉ギミックが組んでいたので、そのあたりを考慮に入れても少年っぽく造形してもらいました。顔造形については知人の紹介による美少女などを得意とする新鋭の原型師の方です。



2004年3月発売 定価: 1,344円(税込)

勇敢で正義感に溢れたマスター・フォースの若きリーダー。抜群の空戦能力と平衡感覚を持ち、胸部の超次元コンバータード、異次元空間への突入も可能である（基本設定より）。ラーメンが好きでカミニリが苦手（初期設定より）。ミクロマン2004の先陣を切ったマスター・フォースシリーズの一人。装備のスカイランブラーは、取り外しや組み替えによって滞空形態のスピニングランブラー、高速移動形態のサーフランブラーへと変化する。両腿の反重力ジャンパーは、組み替えることによってミクロイーグルへと変化。

MFT-02 グランマスター・アラン

OFFICIAL PHOTO

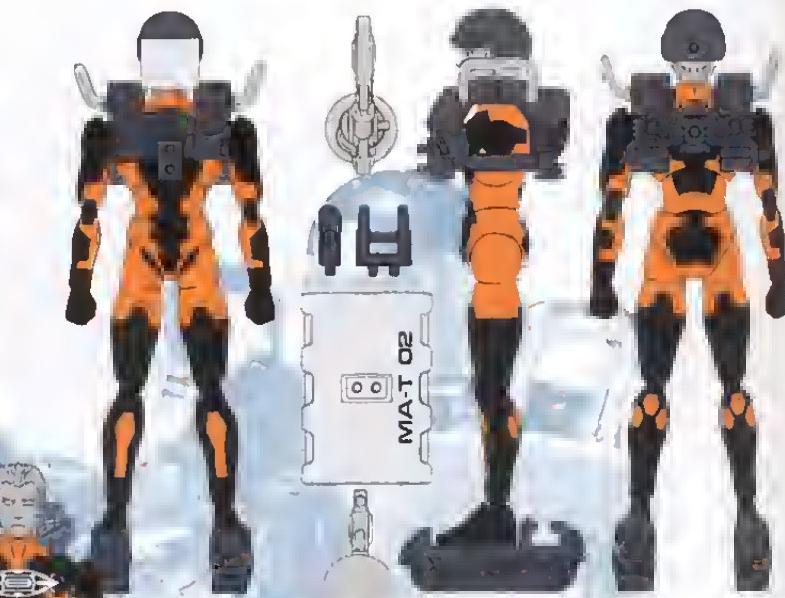


グラントマスター・アランの左頬にある突起は、ミクロサイズの鉄削膏。こういったディティールが、ミクロワールドの広がりを感じさせてくれる。

2004年3月発売 定価：1,344円（税込）

マスター・フォースの一人。チーム随一の強靭な体力と暗視能力を持つている。普段は明るく、頼りがいのある性格（基本設定より）。装備はグランドリル・タイタンヘッド・ブルンシールド・グランテクター・グランウォーカーの集合体で、組み合わせると小型戦車ミクロモードとなる。グランドリルは基部バーツとの組み合わせで手持ち武器グランナックルに換装可能。クリアバーツのブルンシールドは、2004シリーズでは、唯一装備にタイタンボ印刷が施された仕様。

COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

ミクロモールの決定稿。当初はタイタンヘッドを収納する構想も検討されていた。



DESIGN WORKS

DEVELOPER'S COMMENT

コードネーム「アサルトマスター」。マスター・フォースの「地」にあたり、たくましい男前をイメージして造形してもらいました。製品では目立たないけど、頬に鉄削膏があります。初期段階ではヘルメットもタンクに収納する構想がありましたけど、寸法的に無理がありました。

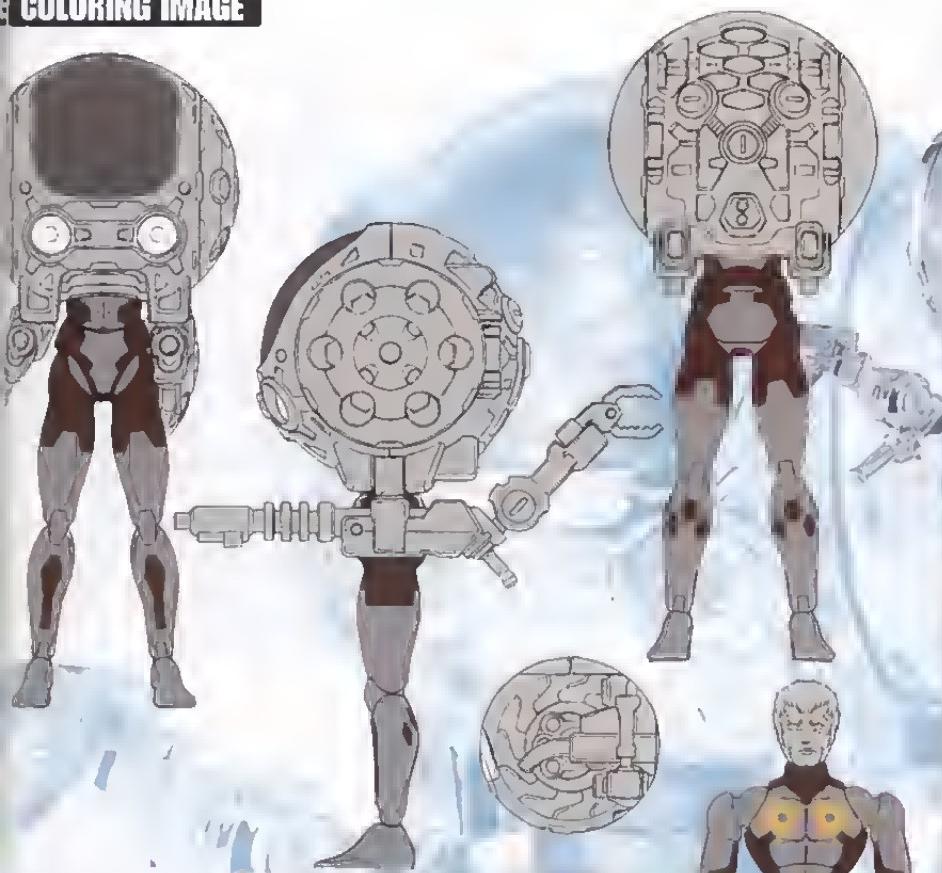


ミクロ・シエルは曲面構成であり、攻撃性とは対極に感じられるデザインだが、オブティカルレーザーはマスター・フォース唯一の銃火器である。ちなみにレーザー基部のジョイントはカスタマイズ部品として汎用性が高く、旧公式サイトのカスタマイズラボでも何度も使用されていた。

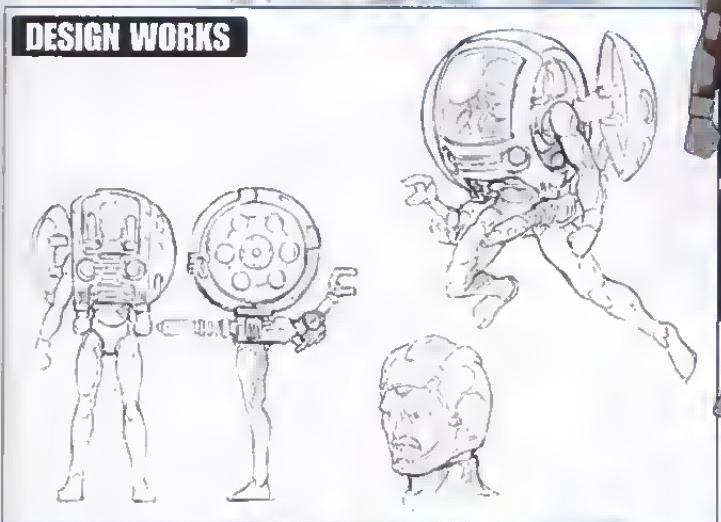
OFFICIAL PHOTO



COLORING IMAGE



DESIGN WORKS



2004年3月発売 定価: 1,344円(税込)

マスター・フォースの一人。強烈な呼吸器官を持ち、秀でた潜水能力を発揮する。球体型の潜航アーマーを装備し、海底1万m以下の潜水活動が可能。普段は海の生物と自然を心から愛するネイチャリストでもある(基本設定より)。装備するミクロ・シエルは中にロペルトの上半身が高密度で収まる。オブティカルレーザーとマニュビレーターは前後反転して使用、取り外しも可能。ミクロ・シエル内部はコンソールやパイプなども再現された精密仕様となっている。

DEVELOPER'S COMMENT

実はデザイン画には髪があった「ダイブマスター」の原型。原型段階でやさしそうな若者に向修正してしまいました。上半身の筋肉は設計段階で削ぎました。





OFFICIAL PHOTO

MF2-04 オートライアン

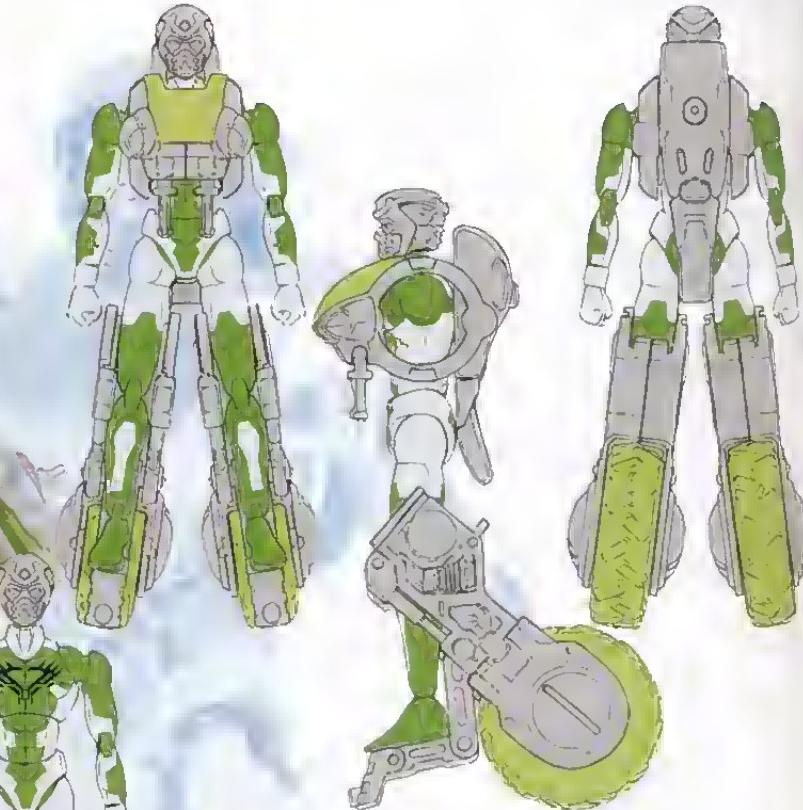
オートマスター・ライアンは、マスターフォースで人気の高かつた商品。ロードスバルタンは、ライアンでの成功をステップにして企画されたものと言つても過言ではない。

2004年3月発売 定価：1,344円（税込）

マスター・フォースの一人で、抜群の運動神経と動体視力を誇る。高性能ミクロエンジンを搭載した車輪型アーマーを装備し、地上を時速500kmで移動可能。自分を追い抜く者には容赦しないが、普段は陽気で明るい性格（基本設定より）。装備するソニックウェールとミッションブレーストは、組み替えで小型バイクオートライアンに変形、搭乗が可能。マスター・フォースでは唯一ヘルメット型のフェイスパーツが採用されている。

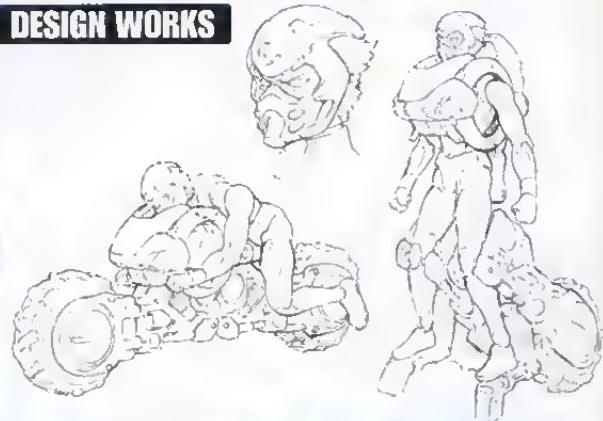
DEVELOPER'S COMMENT

当初3人予定だったマスター・フォースに最後に追加したメンバー。構想自体はストックアイデアでしたが、やはり入れてよかったなどと思います。藤原さんの蛍光グリーンのタイヤ色には一瞬戸惑いました。

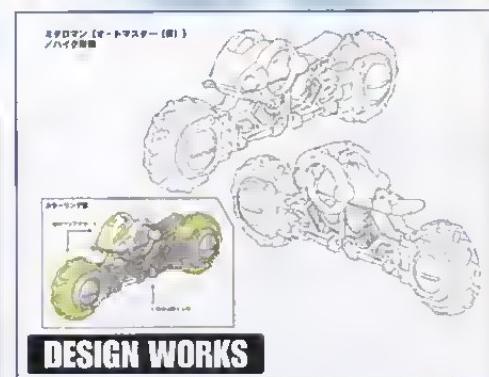


COLORING IMAGE

DESIGN WORKS



ライアンのイメージスケッチ。ヘルメット顔はすでに完成しているが、ハンドルが固定パーツであるところが製品版と異なる。



DESIGN WORKS

オートライアンの前後デザイン案。すでにクリアパーツをキャラクターのイメージカラーで統一することが決定している。

COLORING IMAGE



アクロイヤー／スカルマスター（赤）

DESIGN WORKS

スコールの全身イメージ。ちなみに
ホビーマガジンでマスターフォースシリ
ーズ発表の際、「コイツは何者だ！」
とキャッチとともに添えられた画像
は、この図稿のシルエットである。

スコールの頭アップがわかるデザ
イン画稿。スコルボーンの可動機構や
アクロステッキの差し替えなどがこ
の時点で検討されている。

DESIGN WORKS



DEVELOPER'S COMMENT

コードネーム「スカルマスター」ということで
作り出した最初のアクロイヤー。クリーチャー
変形に長けた原型師さんに、頭だけボルテック
と同時進行でお願いしました。製品にはメッキ
を施してありますが、線も細かく作りこんでい
ます。名前はドクロを意味する「Skull」とサ
ソリを意味する「Scorpion」をもじって「ス
コール」となりました。

OFFICIAL PHOTO



AK-11アクロスカルマスター

2004年3月発売 定価：1,344円（税込）

ミクロマンと敵対するアクロイヤーX
のリーダー。極悪で情け容赦ない。どん
な物質をも打ち砕く破壊力を持ち、背中
の第二の怪腕スコルボーンを大地に突き
刺せば大地震を引き起こす（基本設定よ
り）。装備は胸部のマッドブレーストと、
怪腕スコルボーン。スコルボーン各関節
はホールジョイントで連結されており自
由に可動。アクロステッキは手持ちのほ
か基部に3ミリジョイントがあり、手首
と換装することもできる。

MICRO PICK UP

スコールにはバリエーションが存在する。某一般紙とファッショングランプとのタイアップで誕生した「ダークアーミー」だ。スコルボーンの爪とスパイミクロンのかぎ爪、ボ
ルテックのソール、そしてクリアバークなしのスコールの頭を使った暫次な一品。

MICRO PICK UP

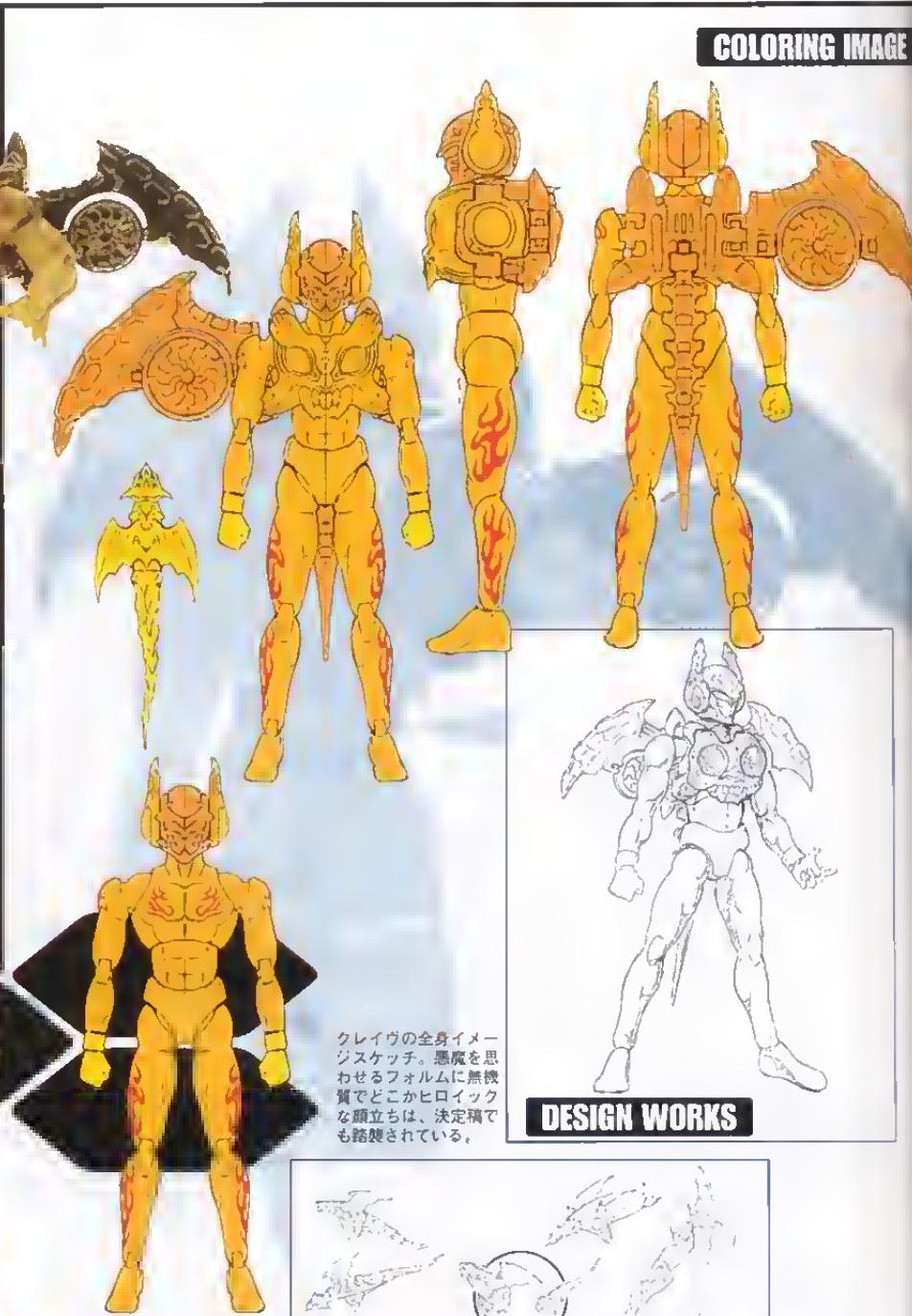
AK-12 アクロクライヴ

アクロクライヴのアクロドラゴンは、かつての变身サイボーグ商品のように、分離して手首にジョイントする事ができる。ちなみにクライヴの頭部は耳の部分のジョイントを確保するため、シリーズでは珍しい左右分割の成型。このほかの例はアクロファントムだけである。

OFFICIAL PHOTO

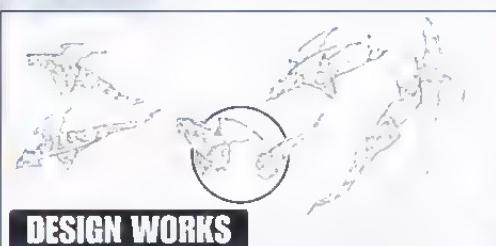


COLORING IMAGE



クライヴの全身イメージスケッチ。悪魔を思わせるフォルムに無機質でどこかヒロイックな顔立ちは、決定稿でも踏襲されている。

DESIGN WORKS



DESIGN WORKS

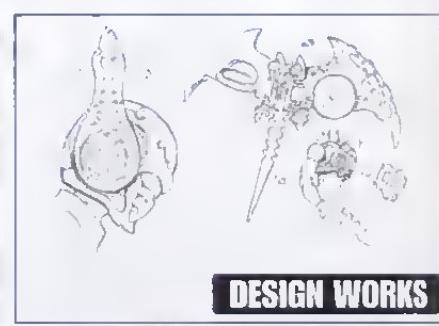
アクロドラゴンの機構案。小品ながらも非常に細かいデザインである。

2004年3月発売 定価：1,344円（税込）

アクロイヤーXの一人。無口で感情を表に出さない性格で、冷徹で天才的な戦術家。強力な波動と妖術を使いこなせるほど の力を持っているが、卑怯な手段は好まず、時折単独行動に走る。自身の身体から分離した生命体アクロドラゴンを操る（基本設定より）。ジャイロ部が回転可能なアクロウイングを装備。角と胸部には軟質樹脂を使用している。素体にはペイントがなく、タンポ印刷のみが8カ所にあるという特殊な造りである。アクロドラゴンは前後に分離して、素体の手首と差し替えることが可能。

DEVELOPER'S COMMENT

コードネーム「デビルマスター」。蠍（こうもり）をモチーフにしたクールなイメージという発注だったかと思います。羽の大きさで2軒3軒しました。名前の由来は「Clever」「Grave」などのイメージからています。



DESIGN WORKS

アクロウイングの機構案。ジャイロの回転や胸部アーマーとの二重構造なども確認できる。

アクロボルテックの格闘スタイルが相撲のは、ボルテックアーヴが放電する写真のボーズが四肢を踏んでいるように見えたことからの着想。ちなみにコミック版ミクロマンの第2話で吸っている煙草は、「インカ」というベルー産の銘柄のシケモク。羽縛っているのはベルーのスペイン語新聞。

アクロイヤーXの一人。異常発達した頭脳を持ち。コンピューターやインターネットのデータ解析やハッキングもこなすマッドサイエンティスト。100万Vの

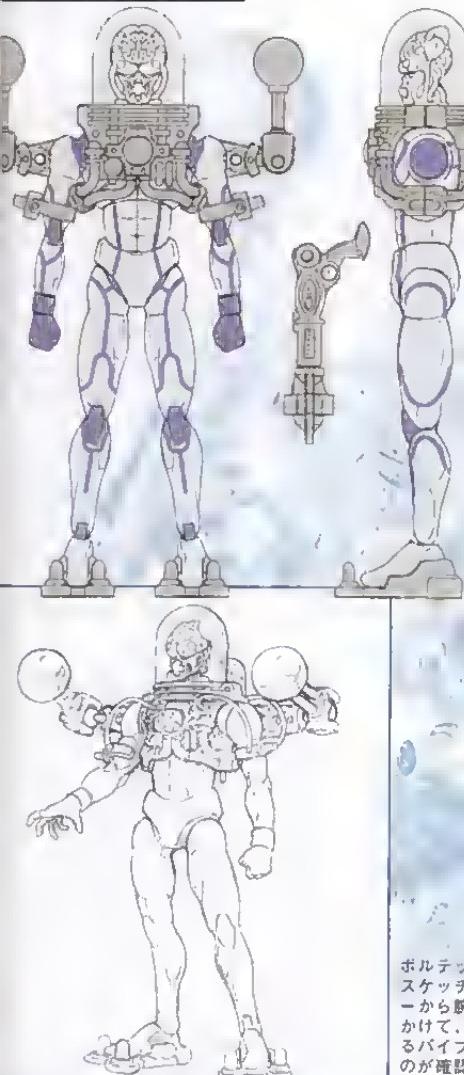
電圧と強力な電磁波を発するアーマーを装備し、あらゆる電子機器を破壊する。二面性のある性格で、躁鬱が激しい（基本設定より）。通常の顔にフレード付きのアーマーを装備。背中のボルテックアームはボルジヨイントで可動。素体の上腕から下をボルテックアームに差し替えて、手持ち銃のボルトブラスター先端をフェイスバーべと差し替えることで、第二の形態アナザーボルテックに変化することが可能。

OFFICIAL PHOTO



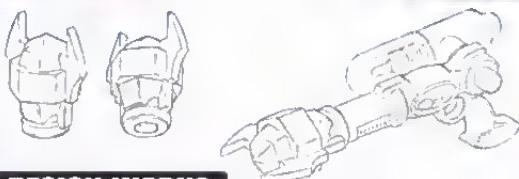
AK-13 アクロボルテック

COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

ボルテックのイメージスケッチ。胸部アーマーから腕部のリングにかけて、軟質と思われるパイプが走っているのが確認できる。製品版では腕部にあるアクロバッテリーは背部に装着されている。



DESIGN WORKS

ボルトブラスターのデザイン。先端がさながら昭和ミクロシリーズの初代アクロイヤーA301のマークを彷彿とさせる。頭部を換装してアナザーボルテックの変化が可能。

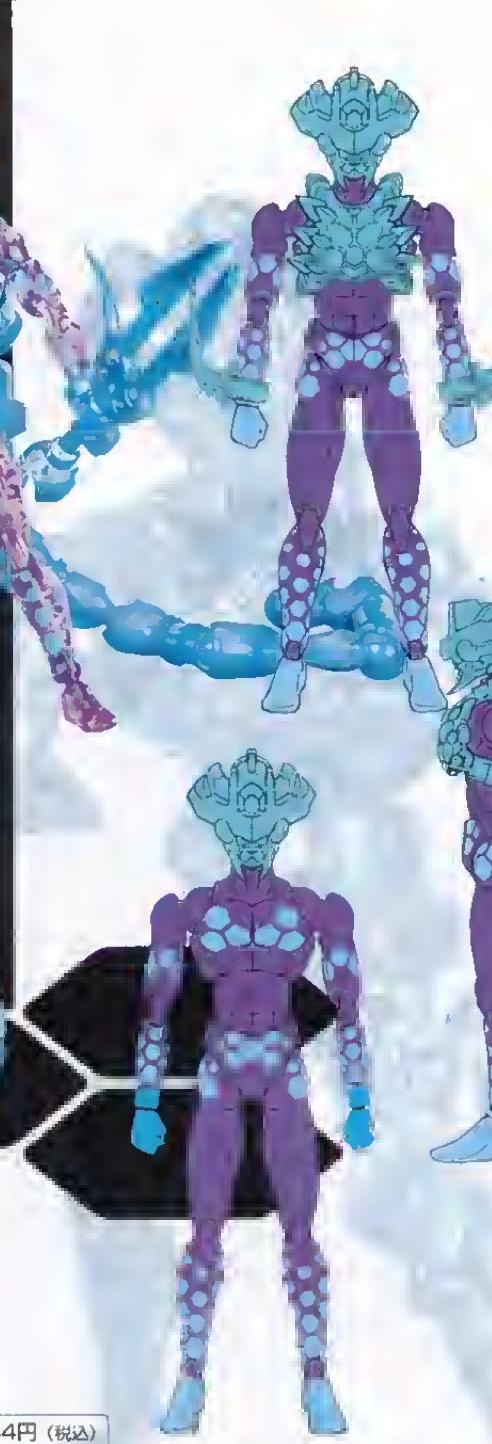
DEVELOPER'S COMMENT

「ボイズンマスター」。科学者という設定で進行していました。決定デザインに「+」「-」のマークが存在したことから、電気を操るキャラ設定に修正しました。唐突についた鉄球もそれを彷彿させます。



2004年3月発売 定価：1,344円（税込）

アクロイヤーXの一人。異常発達した頭脳を持ち。コンピューターやインターネットのデータ解析やハッキングもこなすマッドサイエンティスト。100万Vの電圧と強力な電磁波を発するアーマーを装備し、あらゆる電子機器を破壊する。二面性のある性格で、躁鬱が激しい（基本設定より）。通常の顔にフレード付きのアーマーを装備。背中のボルテックアームはボルジヨイントで可動。素体の上腕から下をボルテックアームに差し替えて、手持ち銃のボルトブラスター先端をフェイスバーべと差し替えることで、第二の形態アナザーボルテックに変化することが可能。



2004年3月発売 定価: 1,344円（税込）

アクロイヤーXの一人。毒蛇から派生した強力な毒素を身体に保有するミュータント。刺された生物は即死する。破壊活動を愛する凶暴な性格で、美しいものを見るとすべて壊したくなる（基本設定より）。大型の甲殻類系のフェイスバーと8節のアクロテイルが特徴的。アクロテイルは頑ごと外して頭頂部にバイソンシールドをはめることでアクロバイソンとなる。アクロテイル先端のアクロバイクは、アクロテイルを除いて頭部に付けられることや、手に持たせることができ。またバイソンシールドは背中に装着

DEVELOPER'S COMMENT

オートマスターとあわせて急遽追加したメンバー。「スネイク」という名で進行、尻尾の節の数は当初もっと多くする予定でしたが、コスト面で断念しました。限定で透明版を作りましたが、思いっきり長くしました。



DESIGN WORKS

バイオムのイメージスケッチ。アクロテイルをアーム代わりにして浮かせられることがこの時点で想定されている。雑誌に公開されたシルエットもこれである。

■用語解説 ■インジェクション成型……金型と金型の間に高濃度の樹脂を流して成形する方法。ランナーと呼ばれる樹脂の通り道のような部分が必要となる。樹脂がランナーを伝つて各バーツを流れることで、複数のバーツを一気に成形することができるのだ。ちなみに金型同士の密着度が甘いと、バリと呼ばれる樹脂のはみ出した部分が出来てしまう。

VALKING OFF MICRO MAN

ミクロマンのできるまで～中国工場レポート～

普段我々が手にとつて遊んでいるミクロマンは、どのように作られているのだろうか？
ミクロマンの生産工程を、タカラ安彦氏が中国工場で完全レポート。

精密な工業製品としてのミクロマンが出来ていくプロセスと一緒に追つていこう。

①金型設計打ち合わせ

現地スタッフと、マスター・モデル、つまり原型に関する打ち合わせを行う。金型に落とし込む作業である金型ツーリングの際の注意点、修正ポイントなどを指示していく。ちなみに生産スタッフとの言語は、原則的に英語だそうである。



修正箇所や注意点などが書かれたプリント。現地のエンジニアに、原型について細かい指示をする。

②金型・成型

アップした金型は何回もテストショット（試作成型）をして、金型同士のズレや精度の良さなどがないかどうかチェック、修正、研磨などの処理が繰り返される。特にミクロマンシリーズはメッキバーツとクリアバーツが多いため、研磨の作業が重要になってくるのだ。



成型時にバリがはみ出でやすいインジェクション成型機。溶けた状態のプラが見える。いかどうかをチェック。



これはRS-03デルタファントムの金型の一部。だがテストショット段階の金型であるため、まだ磨きが足りないようだ。

③組み立て1

部品が成形されたら、いよいよ組み立て作業だ。ベルトコンベア状のラインに部品を乗せて、生産スタッフたちがバーツを組んでいく。一人が一体一体組むのではなく、部分ごとに組んで次のスタッフに回して……という流れ作業で効率化を図っているのだ。



ボルト版で一個一個穴を開けている。組み間違いはないかを、安彦氏が巡回してチェック。



バーツが成形されると大勢のスタッフが集まり、一気にバーツを組み上げていく、効率の面からも精度の面からも、集中力が勝負であることは言うまでもない。



ラインの上を、マスクドディロックの半分組み上がったものが流れていく。



組み上がっててきた製品に対して、最終的なチェックがされていく。

このようにミクロマンの生産過程がつまびらかに紹介できる機会は非常に希有なため、貴重なレポートであると言える。新たにミクロマンが一体また一体と出来ていく様を追つてみたい。

ミクロマンは、基本的に中国にある玩具製造工場にて生産されている。開発者は普段こそ日本で企画・デザイン・生産管理などのハンドリングをしているが、必要とあらば中国に出向いて、金型の打ち合わせをしたり、生産現場に立ち会つて製品の完成を見届けたりするのだ。今回タカラ安彦氏が赴いたのは、マグネットフォース後期発売分とマスクドディロックほか数アイテムの、打ち合わせと生産立ち会いのため。

このようにミクロマンの生産過程がつまびらかに紹介できる機会は非常に希有なため、貴重なレポートであると言える。

■用語解説 ■タンボ印刷……おもに曲面などに印刷する技術で、玩具業界ではひんぱんに使われているもの。シリコン状の柔らかい印刷面とパーツを密着させることで、さながら



次々と組み上がるメティスの素体を手に取って。マグネフォースは特に生産工程が複雑であるため、生産スタッフの緊張も絶えない。

④組み立て2

こちらはマグネフォースの組み立て作業。磁石をヨーク、つまり鉄板部分で挟み、それをさらにパーツで挟み、といった複雑な手順だが、生産スタッフが手分けすることでテキバキと組まれていく。同時に鉄球部分の組み立てや、手首のパーツを手首ホルダーにアセンブル（梱包）するなどの作業も行われる。



トレーにあるのはマグネモ鉄球。手首の左右間違いがないかどうか、やはりボール版で穴開け作業だ。など細かい気配りが必要となる。

手首のアセンブル作業。パーツは細かいが、失敗は許されない。

⑤彩色

彩色は、スプレーマスクとタンボ印刷を使い分けて行っていく。スプレーマスクは立体のマスクを作って、そこに塗料を吹き付けることで塗り分ける方法。タンボ印刷は細かい柄などを印刷していく方法。それぞれ細かな作業をラインの多数のワーカーで処理するのだ。彩色の細かさは製品のクオリティを左右する重要なプロセスなので、やはり気は抜けない。



着々と出来る、マスクドデビロックの頭。細かい着彩である。



マスクをしてスプレー彩色。生産スタッフの手慣れた技が冴える。



タンボ印刷風景。細かい部分はこ



ミクロアクションバットマン商品の彩色用マスクが積まれたトレー。果人が見ると何がなんだかわからないくらいの状態になっている。



⑥箱詰め・完成

組み上がった部品・手首・台座・リーフレットなどの付属品をパッケージに梱包していく。これも流れ作業で行われるが、やはり最終的な検品も欠かせない。その後カートン箱に詰められて製品は出荷していくのだ。



パッケージに次々と梱包されていくイカロス、いよいよ製品の完成である。



生産ノルマなどがわりと細かく書かれたホワイトボード。スタッフはこれを目標にする。

これは最終作業。検品された商品がカートンに詰められて出荷されているのだ。



おまけ3。スタッフと同じ食事を進んで希望して食べる安藤氏。実力派、工場内のまだ少ない女性だ。



おまけ2。検品のため、一齊にロゴットを変形させる女子生産スタッフたち。まさに在職である。

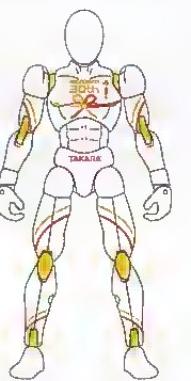
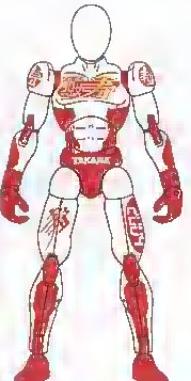
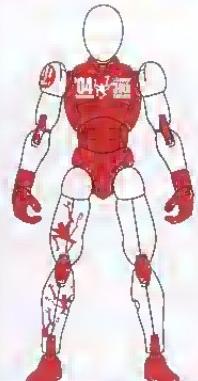
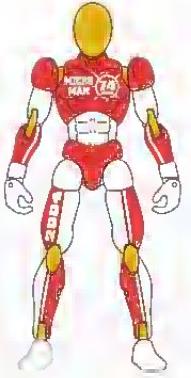


おまけ1。団地ではなく生産スタッフの寮である。地方より、出稼ぎに来た女性たち。

歴代ミクロマンで初めてペイントによる塗り分け処理を採用したのは、平成アニメミクロマンのマグネバワーズから。昭和のミクロマンは成型色とメッキのソリッドな質感が印象的だったが、現在ではペイントはミクロマンの表現に欠かせないものとなっていると言えよう。

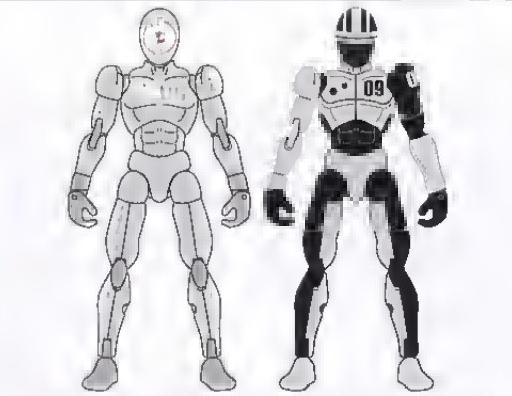
PROTOTYPE COLOR

ミクロマンには、現行のカラーリングのほかにも、日の目を見ることがなかつたカラーリング案がいくつも存在する。この項ではそんな隠れた未使用のペイントパターンを紹介していこう。



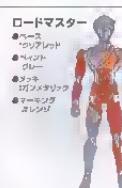
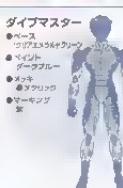
マテリアルフォース

平成16年初春用の非売品として検討された、「年賀ミクロマン」である。いかにも縁起の良さそうな配色が印象的。



戦闘員・トレーナーマシン

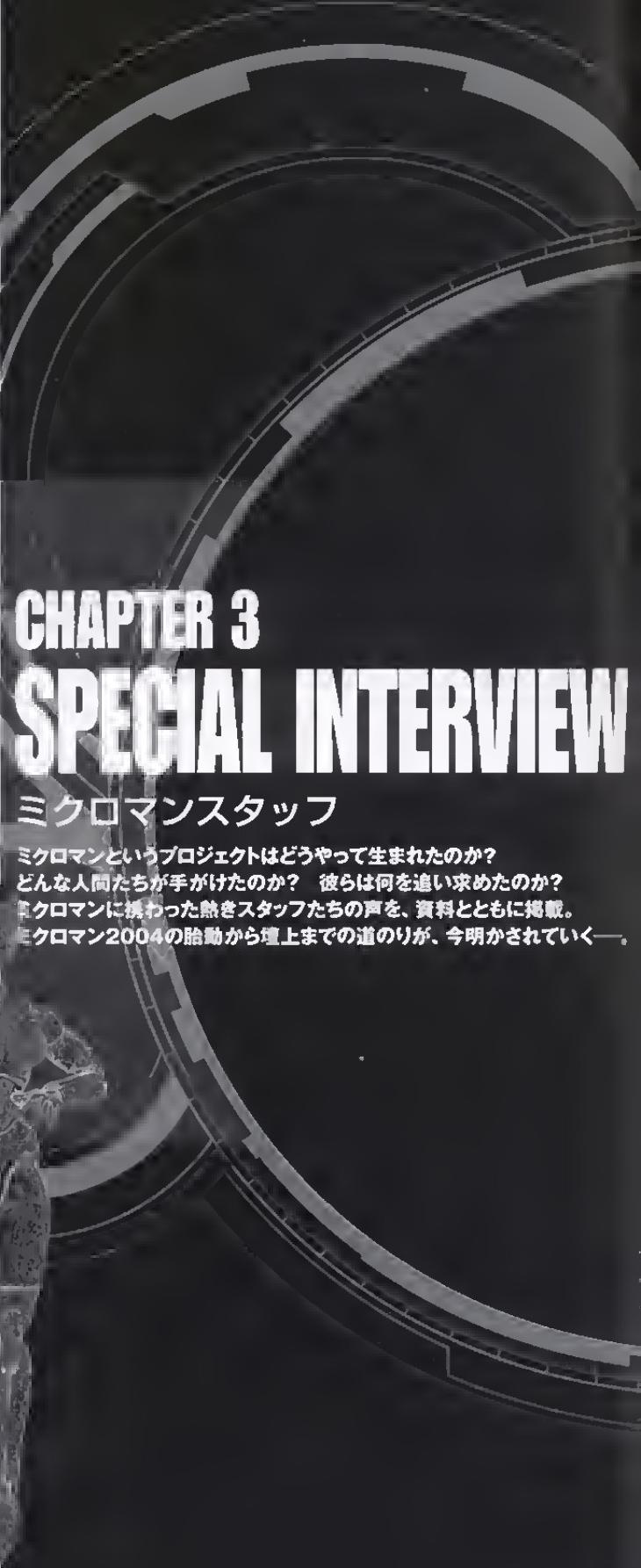
ミクロマン2004のストーリー立ち上げ時に企画された、マテリアルフォース塗り分けの戦闘員とミクロトレーナーマシン。彩度を落しながらも強烈なキャラクター性を放っている。



マスターフォース

マスターフォースのカラーリングがまだ現行のものに決定しておらず、色々検討されたうちの例。ペイントだけにとどまらず、マスターフォースの顔メッキのトップコート色が全員違うなど、非常に意欲的なものとなっている。

MICROMAN PROJECT WORKS



CHAPTER 3 SPECIAL INTERVIEW

ミクロマンスタッフ

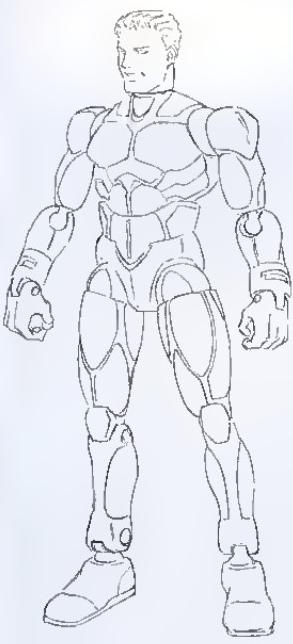
ミクロマンというプロジェクトはどうやって生まれたのか?
どんな人間たちが手がけたのか? 彼らは何を追い求めたのか?
ミクロマンに携わった熱きスタッフたちの声を、資料とともに掲載。
ミクロマン2004の胎動から壇上までの道のりが、今明かされていく—。

MICRO MALE BODY

ミクロ男性素体の誕生

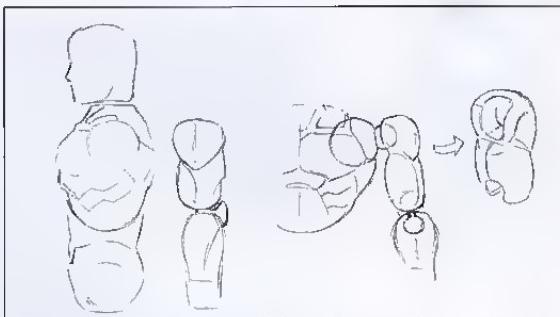
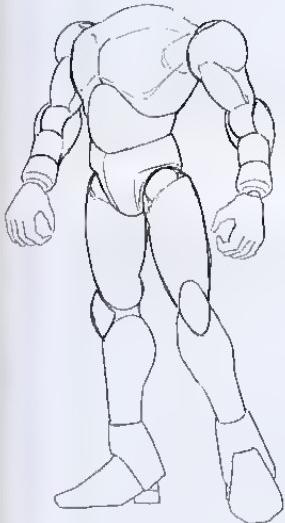
すべてでは、一休のミクロマンから始まつた。身長10センチに満たないサイズでありながら、新生ミクロマンの黎明期を追跡してみよう。

30カ所の可動箇所を誇る驚異の素体。



ミクロフォース担当が描いた、8cm素体の機構ラフ案。肘関節がボールジョイントで、足首関節が旧ミクロマンのよう。前後スイングのカバーと横回軸で構成されているのが興味深い。

最初に検討された8cm素体のデザイン案。大脚部の横可動軸や手首のスイング軸など、小型ながら現在のミクロマン素体のベースが出来上がっていることがわかる。ただ一つ違うのは、肩のパッフが上半身の上にかぶさっていることだ。



■ 8cmから10cmへ

しかしハダカミミクロマンはあくまで平成マグネパワーの流れで作ったサイズである。そのため若干応用性に乏しく、これを10cmにするために、最初期のデザイナーおよび原型師が集められ、再検討が行われた。

そこでハダカミミクロマンの基本的構造を残しつつ、サイズアップ、そしてプロポーションの再検討を経て誕生したのが、現在我々が慣れ親しんでいるミクロマンの原型、10cm素体であった。

10cm素体を使ったキャラクター展開には様々な事が出来たが、やはり行き着くところはミクロマンの復活ではなく、まさに今風の感覚にまとめられた。クールティエストのミクロマンが構想されていたのだ。またこの時期ファンを募って、意見交換会などを行われた模様。

かくしてまったく新しいミクロマンシリーズ、「ミクロフォース」が誕生することになる。

■ 素体の運用「ミクロフォース

メディア戦略に依存しない、「変身サイボーグ1号」などを初めとするトイ、通称タカラSFライン。ミクロマンはこの中でも中核をなす「コンテンツ」である。

'99年、アニメ「小さな巨人ミクロマン」が終了して、劇中で活躍していたマグナパワーズから、本格的に映像メディアに頼らないシリーズとしてミクロマンレッドパワーズシリーズが始まる。しかし前年に比べ、雑誌を中心とした子供への訴求に限界があり、次第にラインの終焉を余儀なくされる方向となつた。

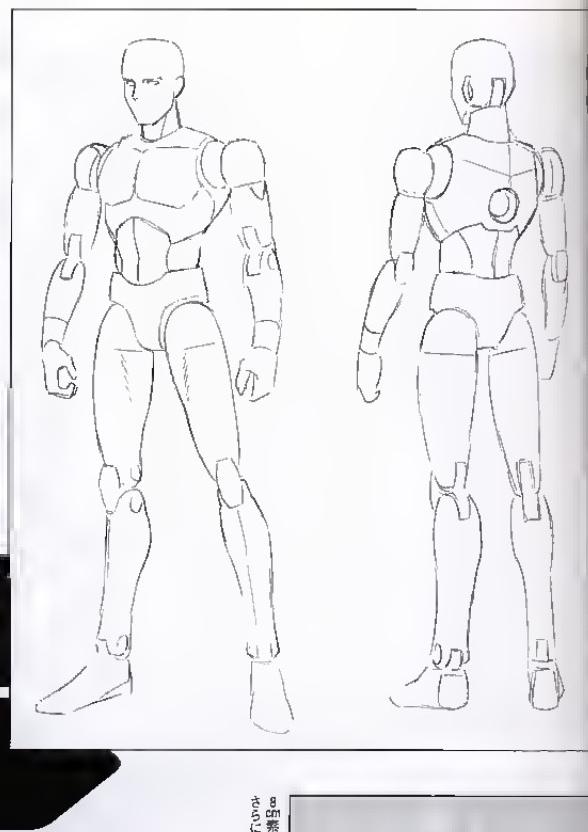
だが、当時の担当者氏は、このまま完全に撤退することなく、密かにミクロマンサンサイズの素体を開発していた。

運用方法は必ずしも、いわゆるミクロマンシリーズに限つたものではなく、観光地などの「当地バージョンなど、素体を活かした様々なアイデアを考えていたようだ。

そして「デザイン」や「原型師」とのキヤッコホールのうえで完成したのが8cm素体「ハダカミミクロマン」だったのだ。

■ 8cm素体の誕生

8cm素体



完成した8cm素体。通称「ハダカミクロマン」。デザイン画から比べて、肘の関節が二重になっているなど、さらなる進化が見て取れる。この写真の時に触った感じでは、まさしくダウンサイジングされたミクロマンそのものであった。

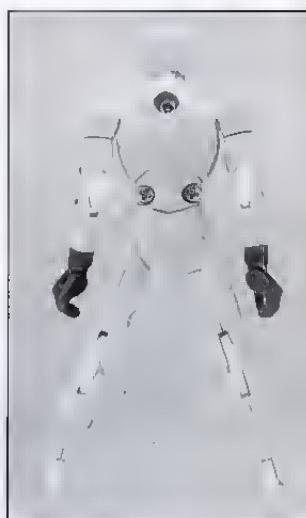
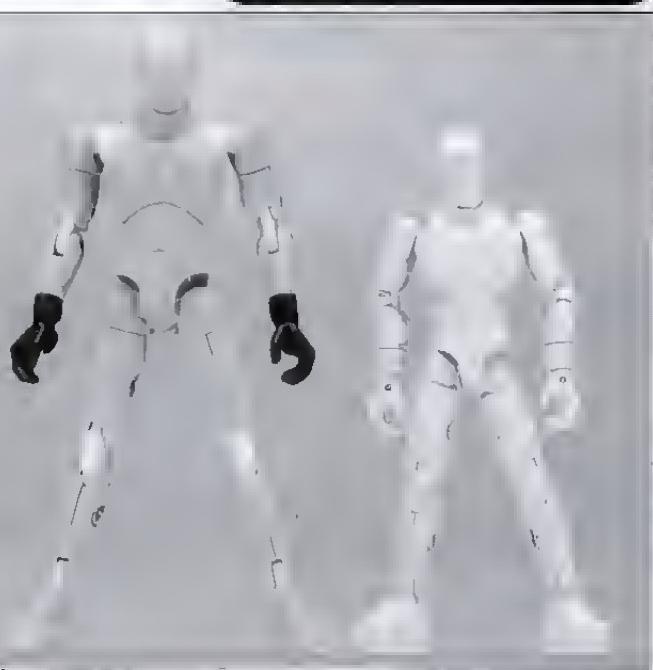


10cm素体

8cm素体をアップグレードする形で製作された10cm素体。写真上のうつ画に映されているように素体にまとまられているのがわかるだろうか。



両サイズのミクロマンを比較してみると、特に身長の高さだけではなく、完全に二通りほどの差が見られる。逆にヒンジの関係が脚や腰などに対応して、手首の大きさはさほど差がないのが印象深い。



デザイナー 市川裕文

ミクロマンの新しいスタイリングを設計し、新時代ミクロマンの礎を築いたデザイナー。ミクロアクション、ミクロレディと多岐にわたるワークスの中で、氏は何を望み、何を求めたのか――。

■新ミクロマン素体の誕生

市川さんのところに素体デザイン発注が来た経緯を平成ミクロマン終了のあたりからお教えただけですか?

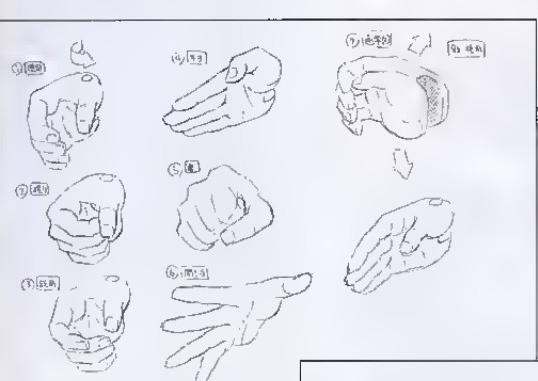
市川：確か2000年の年明けころ、「レッドパワーズ後継ライン」のデザイン作業に入ったと同時に、「実はもう1点、新企画用の素体デザインをお願いしたい」とお話を頂いたのが始まりです。この時手掛けていたポスト・レッドパワーズ素体は、商品化こそ成りませんでしたが、ギミックの関係から従来よりも広い可動域を持つていて、膝の二重関節や足首の構造など、後の8cm素体と共通する点が多くありました。

8cm素体は現在お借りしていますが、鬼気迫る執念すら感じるクオリティだと思います。手首はこの頃から換装式を想定されていたようですね。また、ミクロ素体の特徴とも言える触りが、すでに手首に採用されているようだ。このあたりも市川さんのご提案でしょう。また、製品化されたら、さすが市川さん。手首のビニール構造は、確かに石本さんの指示です。この時点で差替え手首を付ける考え方があつたかどうかは、よく分かりません。8cm素体の設計は、基本的な部分を石本さんが起こし、僕はそこに肩可動や足首などを追加構造を加えつつ、最終的なボディシェイプを描き上げていく、という流れでした。材質に関して僕は専門外なので、特に考慮はしていません。打ち合わせ時では、單に「ABS」や「ナ

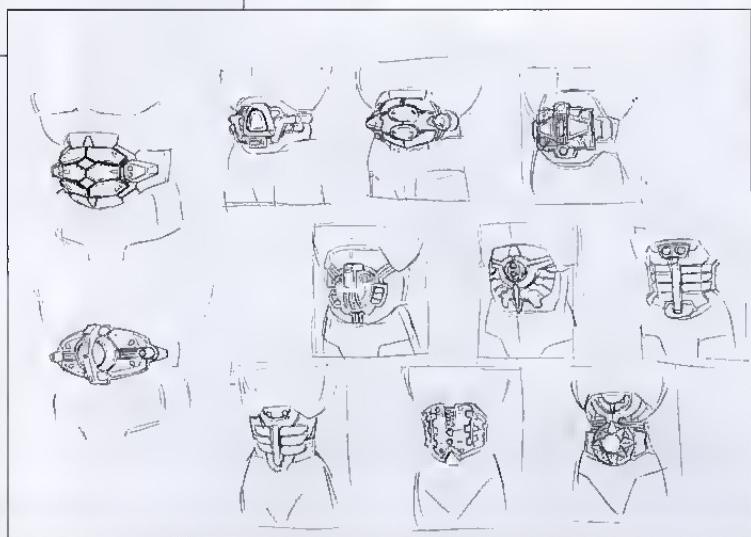
ー」ミクロマン素体の依頼を受けたときには、どんな使い方をされると聞かれましたか？　また、市川さんは自身はその素体を使つた構想などを立てられましたか？

市川：8cm素体の方は、より高年齢対象でギミックに頼らない、「とにかく軽く動くフィギュアを作り上げる事」を目的とした企画でした。どのように使うかは、まず出来あがつてからそのあと考えよう。僕は儀でデザイン専任だったため、その辺りのことはまったく考えませんでした。試作完成後も、予算の厳しい中でやっていたので、余り贅沢な提案もできず、売り方のアレンジメントにはかなり苦労されていました。他の部署に試作を預けて活用法を検討してもらったりもしたそうですが、この頃はコンバクトドールのようにソフトな人形素体も動いていたので、固い成型物の可動フィギュアに商品化の意義を見つけにくい時期だったように憶えています。

胸筋以下のモールドや、腰部のパンツ、スネの、後にミクロフォースのボディラインに繋がるモールドなど、純粋な人体に対して若干のデコレーションをしていましたが、これはどなたかの新ミクロマン観が生まれる前で、胸筋を現し始めたと書うことでしまったか？



ミクロフォースの手首パート。
なじみのある手首の表情はすべてこの面積から生まれ
ている。ただひとつ番号の振
られない手首は、ニンジン用の、手裏剣を持つ手首。



ミクロフォースのプレスト素。
右下段の3タイプは女性素体用のものと思われる。昭和レディコマンドを匂わせるデザインもあり興味深い。ちなみにプレストとは、頭部あるいは胸部を守るメカニックのこと、昭和時代からのミクロマン用語である。

— 素体をデザインされるにあたってのコンセプトを聞かせてください。また、その際に発生した苦労話をなどございましたらお聞かせください。

市川：すぐれた可動フィギュアには、何よりも肩関節の自然な動きの再現が絶対不可欠だと、僕は常に考えています。⁹⁷~⁹⁸年頃にメディコム・ダイムハウスの1/8フル可動内蔵ボディの機構原案を僕が担当した時も、同じ考へて肩を重点的にデザインしましたけど、「この時は見栄えとスマーズさの面で少々悔いが残りました。だから、ミクロ8cm素体ではよりシンプルで、かつ効果的な肩可動を実現しようと思ひを絞りました。他には、気持ちよく接地させられるよう足首の自由度を高めるのに、ボールジョイントの埋め込み深度を極力浅く指定する等の配慮をしています。僕の側の苦労はそれほどなかったんですけど、実際カタチにした原型師さんはさぞ大変だったんじゃないかと思います。

— 素体の原型があがつたときに「こだわったチエックポイント」を聞かせてください。

市川：さいわい8cm素体の試作原型はもう、非の打ちどころない仕上がりでしたから、僕から修正指示などは一切出していません。只々その出来にウットりするばかりでした。(笑)。

■ 素体完成～ミクロフォース

— 新ミクロマンシリーズのデザインの依頼があつたときの経緯と、具体的に提示されたコンセプトをお聞かせください。

市川：しばらくのペンドイング期間の後、2月6日、年の上期頃に突然として企画の再浮上が決まり、お聞かせください。

市川：8cm素体のスタッフが召集されました。元々8cmサイズというのは、平成ミクロ開発の流れに沿つて決めてしまつたもので、石本さんは以前から「10cmにしどきや良かった」と悔やんでいたところがありました。そこでこの機会に、元々太めの体つきだった8cmをそのままタテに引き伸ばす形で、念願のサイズに「ローアップ」する事になつたんです。

— この時点でも、まだ売り方にについての考えは固まつてなかつた筈ですが、後のミリタリーフォースみたく別の用途にも有効活用する事は、想定していたかも知れません。フォースやキャラミクロの構想が具体的になつていつたのは、その年の6月くらいに著名なミクロマンファンの方達と懇を交えて、意見を伺つたりした頃あたりからだつたようです。

石本さんの決定コンセプトは、従来のイメージや

伝統を限界まで振り払う、ヒーローがどうかも分からぬいくらい先鋭的なアクションチームにする事でした。親しみや憧れなどとは無縁な、悲情的世界にしたかった。新しいスタイルを構築するためなら、それにそ今までのファンの人達に背に向かれてでもやむを得ない——というくらいに、ある種悲壯な決意で臨んでいましたね。

— 確かにミクロフォースの路線は、後に今までのカラーリングと合流するにあたって、素晴らしい基礎になつたと思います。お借りした画稿に

ブレーストの案が見られましたが、これほどまで旧デザインラインを持つてくるかの課程において発生したものでしょうか？ また、ミクロフォースの胸部タンボ印刷がその名残なのでしょうか？

市川：去年ブレーストコードなんて名前つけちゃいましたけれど……。

— 市川さん、その案は、ブレースト案はSF的な記号がもつと必要が否かを検討するのに、とりあえず用意したもので。結局は、無くていいだろうと、いう判断に落ち着きました。プリントバーナー、当時は「タトウー」と呼んでいましたが、これはブレーストの有無に関わらず施される予定だったもので、代替案という訳ではなかつたです。ブレスコードやミクロローテックスキンの設定は、すごくいい解釈だと思いますよ。

— 逆に市川さん側から提案されたコンセプトなどはありますでしょうか？

市川：装備関係のラフ案をいくつか描いたり、名稱案を出したりした以外、特に提案らしい提案はしていません。

— いただいたい画稿にあつたソルジャー・ミクロマンというの、ミリタリーフォースがなかつた時分において非常に新しい概念だつたと思います。またラフスケッチに敵らしきキャラがいましたが、コンセプトは「提案されていないにしても、キャラシフト的なものなどはおぼろげに市川さんの構想にもあつたのでしょうか？」

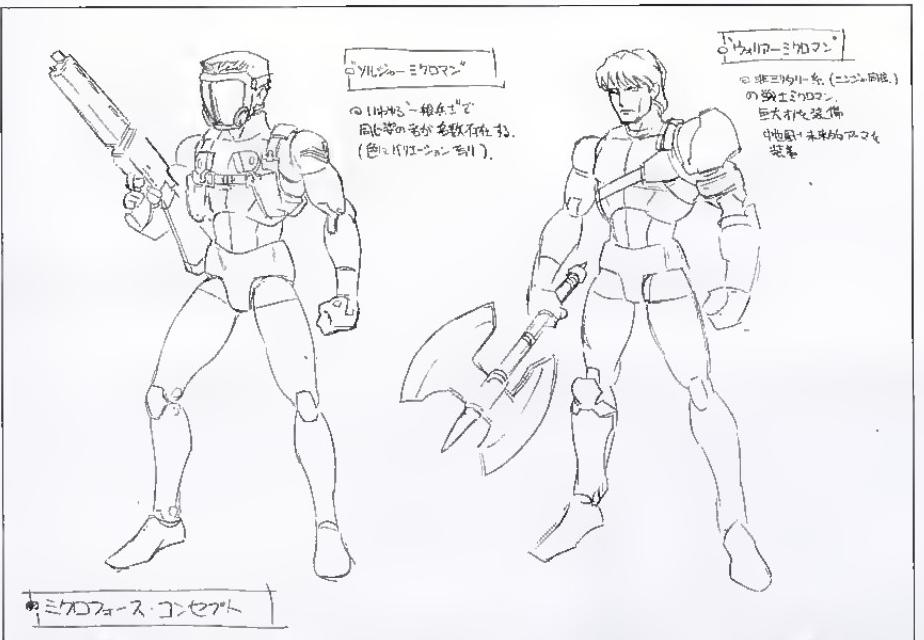
市川：ええ、製品とほぼ似たような布陣のイメージはありました。あと、やはり敵は欲しかつたので、簡単なバーブ替えて作れたらあと夢想したりとか。ソルジャー・ミクロマン等は、担当がボーキズボビーに移つた直後くらいの提案案ですね。

— この時点ではまだミクロフォースの延長線をイメージした物で、メインの4名それぞれに率いられる格好の、トゥルーブビルダー、セットがあればいいなと思っていました。

— デザインされたうえでのこだわりをお聞かせください。

市川：すでに8cm素体という完成本があつたので、ボディのスケッチ作業はアタリ程度の簡単なもので済ませられました。それよりも実際に造型段階に入つてからの調整が大変で、スリムに作つてみたらどうも見栄え的にパンチに欠けていたので、一から作り直しとか——確か、そのために筋肉表現が再度加えられたんだと思います。他にも、自然なプロポーションに近づけるため、長かった脚をあえて短く詰めたりもしました。それと、力強くお願いしました。

— ミクロフォースの構想が固まつてからは、とにかく市川さんの要求に応える事を第一に考えていました。各メンバーの顔は、定番の要素もわざわざに残しました。各メンバーの顔は、定番の要素もわざわざに残しました。見が出た時には、いやここには是非ネジ止めで！ ともすれば日本人的にはアクの強い嫌いがある



ミクロフォース発展案のひとつ。ウォリアーミクロマンだけでなく、一般兵の役割を担うトゥルーブビルドセットミクロマンまで企画されていたのだ。この流れは間接的に、ミリタリーフォースで結実していると言える。

— スタム改修用の素材として使って貰えるようにしたかったので、「クオリティアップのために、脚の分割バーツを超音波接着した方がいいかも」という意見が出た時には、いやここには是非ネジ止めで！ と、

カッたので、「クオリティアップのために、脚の分割バーツを超音波接着した方がいいかも」という意見が出た時には、いやここには是非ネジ止めで！ と、

マッチョ系ボディが、ちょうどいい案配に処理されていると感じます。ネジ止めもそうですが、肘ピンなどもカラタマイズを意識的に意図に置いた仕様と考えていいのでしょうか?

市川:「ピン打ちは構造上の選択だったかも知れませんが、いずれにせよ全てのバーツをユーザーの手でバラせるようにしたい、という考えは明確にありました。

——「マンダー・ニンジャ・ガンナー・スパイ」というシフトは市川さんの「提案ですか? また、ほかにも様々な候補があつたのでしょうか?」

市川:「スパイだけは僕のラフが元だったかどうか? 他はすべて石本さんか、他の方のアイディアです。この頃はもう、僕はミクロアクション中心の作業になつていて、フォースの素詰めにはほとんどタッチしていません。頭部のデザインはチーム編成が固まつてから発注を受けたので、オリジナル4種以外の候補デザインは存在しません。

——製品として完成したミクロフォースの感想をお聞かせください。

市川:僕の場合、おもちやの仕事を5才児以上向けの商品が多く受けってきたので、精密な装備バーツを手にした時は「対象年齢が上がる」と、「ここまでしていいのか!」と、「すごく衝撃を受けましたね。あと、これが受け入れられるかどうか、やはり不安がありました。ガンナーがしばらく売れ残っていた時は、「ああ、やっぱ頑か」と、申し訳ない気持ちでいっぱいでした。

——もっとわかりやすいヒロイズムであるべきだったということでしょうか?

市川:そこまでは思いませんでしたが、この路線なりの格好良さを打ち出す作業には責任があつたと思います。ガンナーは僕としては屈強なラスタファリアン系のつもりでしたが、上がってみたらオカッパの眼鏡くん風に見えてしまった。頭部バーツは素体と一緒に監修のできなかつた部分でしたが、どのように仕上がるかも知れない可能性を見越して、あらかじめデザイン意図をガッチャリと伝えるべきでした。手を打つておくのは、デザイナーの仕事ではしばしば必要な作業です。

■女性素体・ミクロレーディについて

——女性素体のお話を市川さんに来たあたりの経緯を少しお聞かせてください。

市川:2002年の時点での対象年齢層なら女性素体も脈ありだという感触があったので、10cm版のデザイン当初から、女性のスケッチと画面も同時に用意していました。そしてミクロフォースの発売後、担当がボーライズの安彦さんに移つて早々、商品化前提で準備しましたよ、とお話を頂いたんです。それからしばらく後、2003年の初冬ごろに僕と安彦さん、そして原型師さんとで、ようやく打ち合わせの席につきました。でもこの頃、僕は他の玩具デザインやライター仕事や、コミックの執筆なんかでいっぱい忙しかったため、その場で部分ボイントごとのスケッチや変更指示を描いてお渡しし、後の作業はもうお任せ、という事にしてしまつたんです。

——市川さんが思われるところの、男性素体とはどのように見えるべきという指針は、どのようなものでしたか? また、タカラサイドの方針も併せてお聞かせください。

市川:やはりまず可能な限り肩幅を縮め、腕を細くすること、そして男性版では少々ブカつき気味だった腰バーツをタイトにして、それでいて体育座りができるくらいの可動範囲を設ける事、などの目標を立て、そのためのラフな図案を走り書きしました。手首ジョイントの変更は、原型師さんのアイディアです。あとバストサイズの種類分けや、お尻のフレート状表現、正座状態が不自然にならないよう膝蓋バーツを尖り気味にする等の処理は、僕が離れた後に加えられたものですね。

——完成した女性素体に関しての「感想をお聞かせください。

市川:「クオリティは水準以上ですが、やはり途中で離れてしまつたのが、とても悔やまれますね。フォース素体の時くらい、みつちりと時間をかけて付き合ったかったです。

——女性キャラに関してはデザインを何点か起こされており、またシナやダイアンなど、フェイスバーのみを起されていると思いますが、特にヴィーナなどの、イメージラフから起こされたキャラクターについて、その経緯と市川様のデザイン意図をお聞かせください。

市川:「アクロレーディは、はじめにミクロ用として多数起されたコンセプト案の中から「エンジェル系」と「中華格闘系」をピックアップして、敵側にコンバートしておきます。僕ははじめ両方の悪役化デザインをしましたが、この内アクロライナーはバイオ的要素をも入れ替ねていたため不採用にな

り、最終的なアレンジは原型段階で施されました。アクロディータは眼が切れ長で口のない顔とい

う、割と典型的な女性型クリーチャーの路線で、武器類のアレンジもこちらで起きましたが、ジョイン特を加えてブレイバリューを増やしたのはタカララサイドのアイデアです。塗装バターは両者とも僕の担当で、ディータは約へビの鱗を混ぜ合わせた意匠を、ヴィーナにはビザールな下着をあしらっています。体色の白黒のトーンは、タカラ側の修整で決まりました。

ダイアンは「コマンダー」の女性版として、強く涼々しいキャラクター性をとっています。バイク装備は安彦さんのリクエストですね。シナ頭部は、忍者とヘルメットの混合。結印風のいわゆる「くのいちハンド」は、シナのために加えさせてもらつたバージョンです。

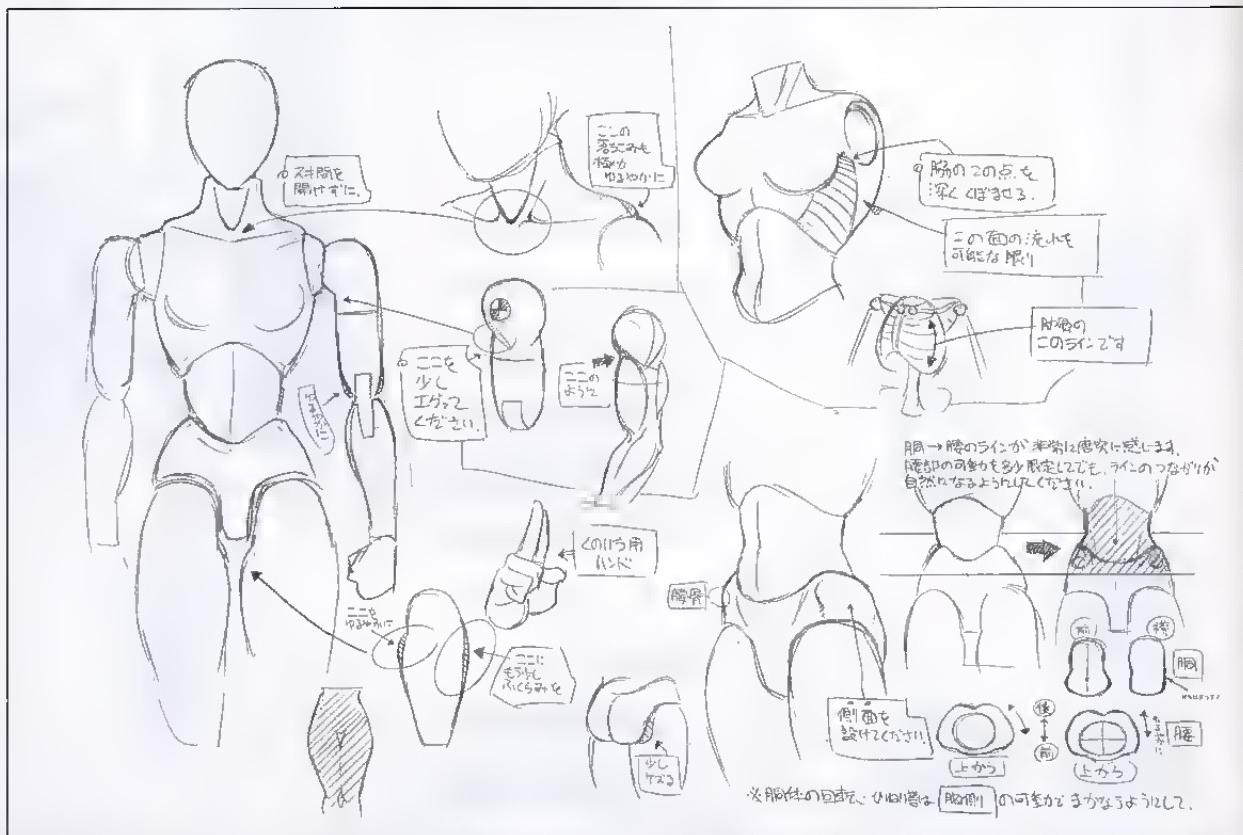
新古今小説

着ぐるミクロマンの、デザインについての経緯をお教え下さい。

市川：「そうですね、厳密にはイケメン5人と個性派1人、という構成で、商品的にはミクロアクション寄りだけど、中味はできるだけシンプルなミクロマシーンにしたい、といった依頼でした。各メンバーのルックスは、これまでのキャラと被らないようにしつつ男性5人分のバリエーションを描き分けるので手いっぱい、という感じでした。全部でモデルがいる訳ではありませんが、ウォルターはミクロマンアーマーサー風にさせてもらいました。個性派、つまりハロルドは、昔の着ぐるみ役者さん風に描いています。でも造型では、かなりスッキリと男前度が上がつてましたね（笑）。僕個人のイケメン観は、どちらかと言つても少しアクの強い方向です。

—着ぐるミニクロマンのボディ・イカラー・デザインは、どのようなコンセプトでされましたか？自分がデザインを見る前にタカラさんから聞いたのは、「シャツを着たような感じ」でしたが……。

市川：まず、ハロルドがスーツアクトっぽく見える事を前提に、上半身をアンダーシャツ風に色分けする所から始めました。それ以外の体の模様は、「デザイン的な主張を抑えたシンプルなラインで、色調も成形色と同系統に揃え、「なんとなく色分けしてあるな」と分かる程度の、微妙なコントラストでまとめました。シール処理はかなり後になってからの急



女性姿勢の試作案に対する市川氏のチェック。身長約9cmでありながら、限りなく人体のそれに近づけるべく、微に入り組にわたり修正案が入っている。このような妥協を許さない姿勢が、数々の素晴らしい作品を生み出す原動力となっているのだ。

な変更だったので、事前に分かっていればまた違う色をハーロド用に指定してしまったが、いくつも調整やシャツフルを経て、最終的な商品仕様に至っています。

—「ミクロマンは『うるるべき』といったことだわりはありますか？ また、ファンやスタッフが持つていることだわりについてどう思われますか？

市川：デザインラインとか思匠といった部分には、さほどありません。こだわりたいのはむしろ、機構や仕様など商品 자체のクオリティ方面ですね。ミクロマンに関わる人達には、ファンもスタッフもそれぞれ強いこだわりを持つ人が多くて頗もしい限りです。最近はこだわりと数量を混同する空氣があつて、意見を持つのも楽じゃない世の中ですが、見い出した価値は大事にしたいのですね。

—ミクロマン2004年2005年の展開全般についてどう思われますか？

市川：全般としては、いい感じに進んでいると思っていました。

ますよ。オマージュあり新機軸あり、ミクログアクションのような発展形もある。当たり外れはあるかも知れませんが、何より選択の幅が広いのは良い事ですね。

市川さんがデザインされるにあたっての「こういうのがカッコイイ」的な源流はどこから培われたものでしょうか？ 核となっている原体験や作品などがありましてお聞かせください。

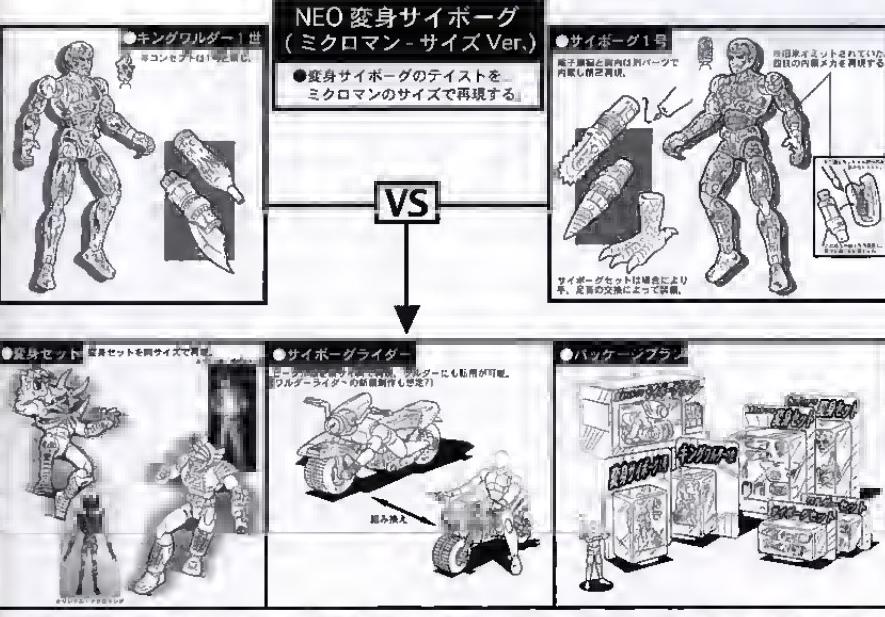
りますね。——市川さん的に、ミクロマンはこういう方向に進んで欲しい、というのはありますでしょうか？ 市川：世界を広げてゆくには、パワーゲームに偏つてばかりでは不十分な気がします。非戦闘員系を充実させるのもいいんじゃないでしょうか。あとは装着物・組替え物に代わる別のギミックも欲しいですね。できればストレスなく思いきり遊べて、ボリュームがあつて……これ以上は、打ち合わせの席まで取つておきたいです（笑）。

(メールにてインタビュー収録)

2003～2004

ミクロフォース・マスター・フォース前夜

ミクロフォースの後を受け、継続企画が立ち上がり、どんな島藤があつたのだろうか？
ミクロマン2004として完全再生を遂げる過程を追跡してみよう。



ミクロマン新体操服案のひとつとして候補された、「変身サイボーグ1号」のミクロ化案。旧サイボーグでは再現されていない上腕部や大脚部、スネなどに、内側からのペイントでメカニックを表現するというアイデアが提案されている。



ミクロマン30周年を記念して起きた、アニバーサリーロゴ案。中段のカラーバリエーションが採用になったのは周知のこと。

MICROMAN

新生ミクロマンのために起きたタイトルロゴ案の一部。「O」部分のバリエーションだけで、これだけの数が検討されたのだ。

ミクロマンの新担当者が安彦氏に移ったとき、氏はミクロマンにさらなる発展をもたらすべく、様々な方向性のアプローチを検討する。
ミクロフォースの純粋な継続シリーズを考えていなかったが、ミクロフォースのクールさを引き継ぎながらも、全く新しい発想のミクロマンシリーズをイメージしていたのだ。

■装備からビーグルへ

安彦氏は、イベントで募ったアンケートやマーケットリサーチなどから、ある結論を見いだしていた。それは、ビーグルの特性を持つたミクロマンシリーズであった。移動用の装備を装着したミクロマン。そして、装備はミクロマン本体から分離してビーグルとして運用される。

このコンセプトを元に左ページのようなデザインが起きて、それは後のマスター・フォースシリーズへと発展していくことになる。

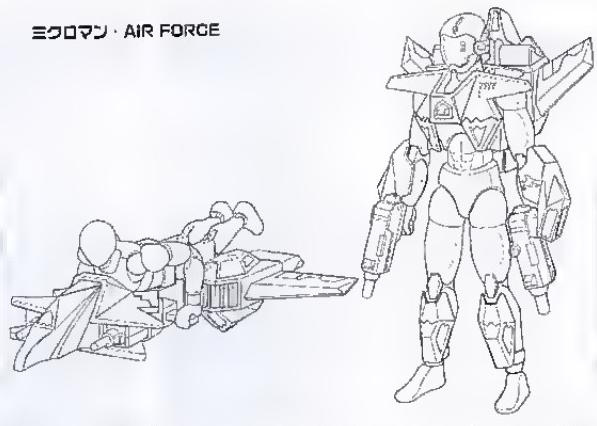
■ミクロマン30周年

昭和ミクロマンは1974年の6月に北海道で試験販売、7月に全国販売が開始された。2004年は、ミクロマン30周年である。安彦氏とマーケッタ一安田氏は、この波に乗るべく様々なプロモーション戦略を検討する。

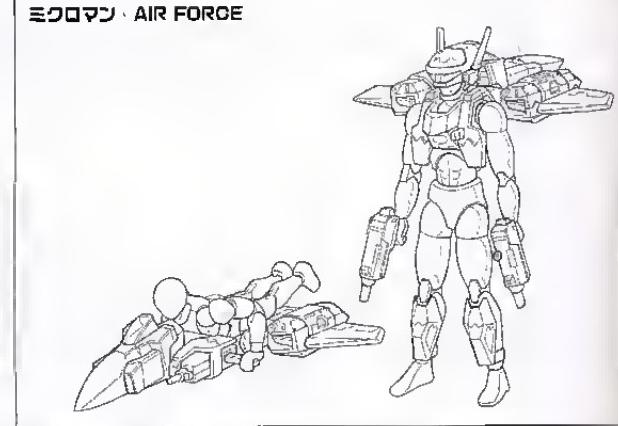
2004年度に発売されたミクロマンシリーズのパッケージ、そして広告やサイト、雑誌記事に至るまで、すべからく30周年記念マークが掲載されることには周知の事実だが、こういった戦略も、この時期に練り込まれていたものである。

そしてミクロマンのロゴおよびマークを現在のものにリニューアル。新生ミクロマン2004がいよいよ誕生しようとしていたのだ。

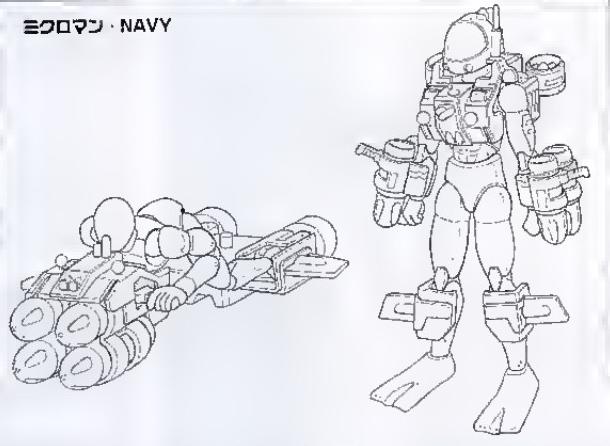
ミクロマン・AIR FORCE



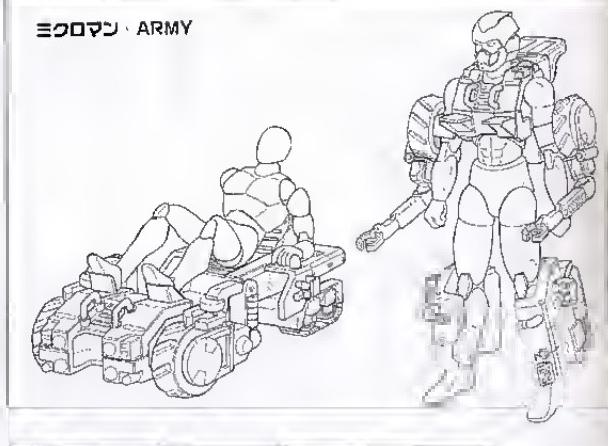
ミクロマン・AIR FORCE



ミクロマン・NAVY



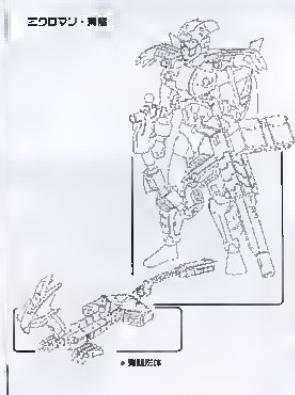
ミクロマン・ARMY



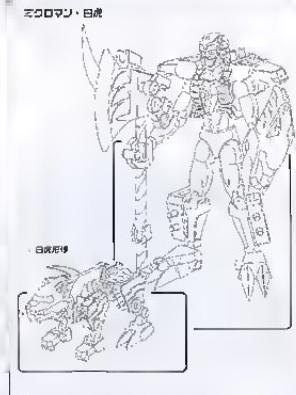
ミクロマン・玄武



ミクロマン・青龍



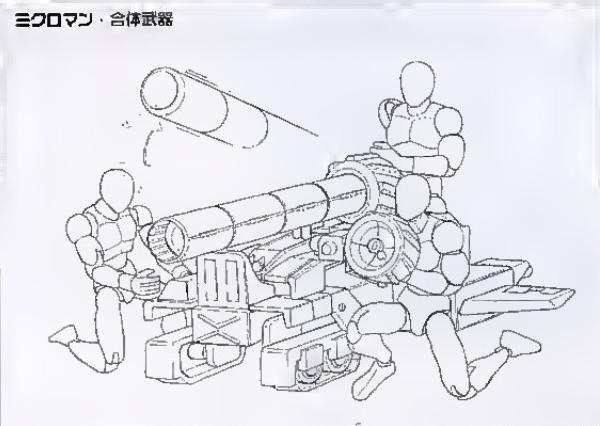
ミクロマン・白虎



ミクロマン・朱雀



ミクロマン・合体武器



マスターフォースデザイン草案

ここに紹介するのは、マスターフォースのコンセプトデザインである。陸海空のアイデアが、この時点で結実していることが伺える。また下段の4体は、敵キャラクターとして検討されたもの。朱雀・白虎・玄武・青龍の四聖獸がモチーフとなったデザインコンセプトは、ミクロマン的にはむしろ斬新と言える。

上で紹介したマスターフォースたちの装備は、すべてを合体させることで、巨大砲台へと変化を遂げる。こんなダイナミックなアイデアも検討されていたのだ。チームの装備を集めさせると何かに、というプランの遊びを提供する発想は、ある意味ロードスバルタにまで遡々と受け継がれているのかもしれない。

造形師 前嶋勝一

ミクロマンの魅力はなんどりで、
ミニチュアサイズのボディ、顔、そしてウェポン。
ここに、5年以上もミクロマンを作り続ける造形師がいる。
立体としてのミクロマンを極限まで追求する氏の目指すものは――。

■新生ミクロマンのMr.造形師

――早速ですが、前嶋さんが最初にかかわられたのはどのミクロマンになるんですか？

前嶋：一番最初は、平成アニメミクロマンの、マゲネターランズの頭をやってみないかというお話をされました。

――新生ミクロマン以前の話なわけですね。

前嶋：「ロボット系の顔が多かったんです。メカニック系」というか。だから、初めての生顔はジンとシャンニーなんですよ。あとは、着ぐるミクロマンのビリ、ハロルド、キムの3点。ボディーではレッドパワー、ミクロフォース、マシンフォース。装備と顔を両方やったのは、クレイヴ、ディータ、ファンタム、エルザ。ロードスバルタンでは顔だけやらせていただきました。

――相手広くやってらっしゃいますね……。どうか、初の人間顔造形でシャンニーですか。

前嶋：我々は造形チームとして何人もが造形に携わっているので、1体まるごとではないのですが、監修としてマスター・フォースにもかかわらせていただいている。我々のチームで作らせていただいたのは、ミリタリーフォースのボディー式などですね。女子顔では、ミクロアクションシリーズやさくら、春麗、エルザ、女性のボディーではキャットウーマンなどに携わさせていただいている。

前嶋：今32歳で、今年で33歳になります。ですから、ミクロマンで遊んでいたといつても名前まで細かく

■先入観のなさが生み出す新感覚

――失礼ですが、前嶋さんはおいくつですか？

前嶋：今32歳で、今年で33歳になります。ですから、ミクロマンで遊んでいたといつても名前まで細かく

覚えていたという感じではなくて、ただモアイ型力

プセルなどで遊んでいた記憶がある程度なんです。

あ、ミクロマンコマンドですね。そのときの

「ミクロマンの造形とはかくあるべきだ」という思

いは今の仕事に活かされていますか？

前嶋：ボヤッとしたイメージしかないぶん、逆に、

うまく昔との差別化が計れて新しい今の感覚が入れ

られるのではないかと思っています。

――なるほど、先入観がないからこそ新しいミクロ

マン観を作れると言うことですね。

前嶋：「ミクロフォース」でも、昔も踏襲するけれども、デザイン的にもコンセプト的にも新しい20

00年版のミクロマンということで進んだところが

ありました。

■顔造型の決め手はイマジネーション

――昔の造型は3倍の大きさで作っているんですね。

ね。初めて知りました。今は原寸大で小さいまま造

形されるんですね？ 難しくありませんか？

前嶋：他の仕事でもっと小さい顔を作ることもありますから。(笑)

――素材は何で造形されているんですか？

前嶋：今はボリバテ(ボリエステルバ)のみです。

普通のカツターやアートナイフ、平の彫刻刀を、

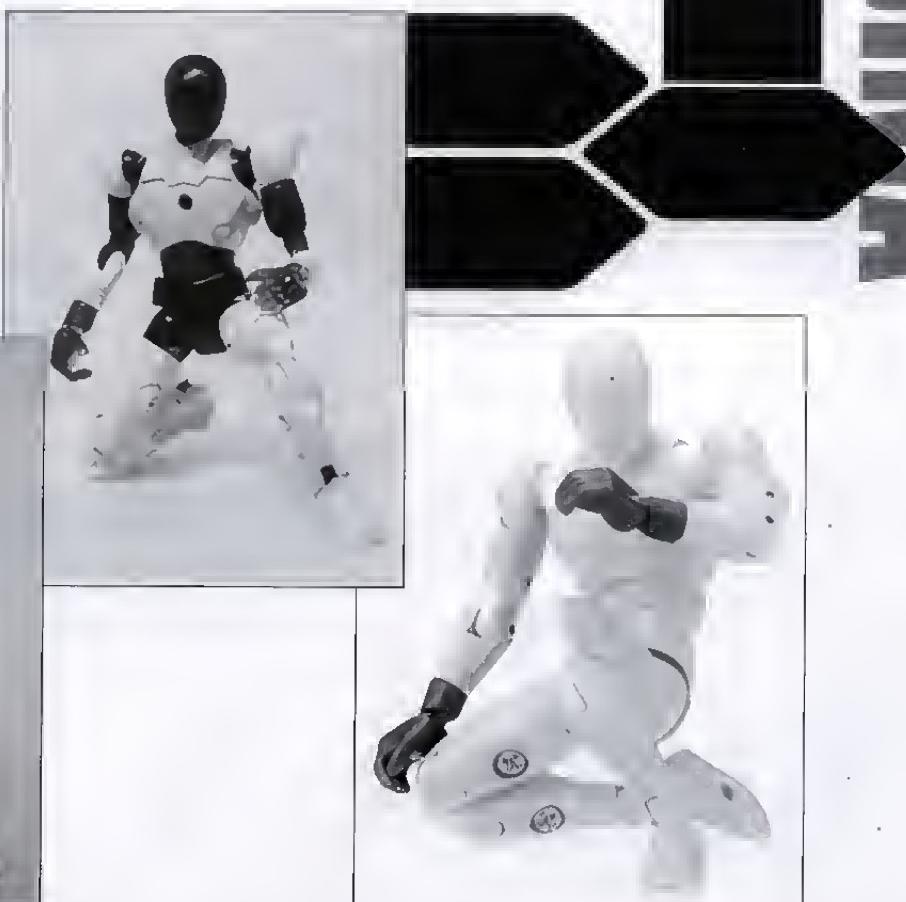
つしやるんでしょうか？

前嶋：ボディーの素体などはスカルピーで作って、キヤストに置き換えて関節を仕込むような形です。

が、他の材料だとどうしてもうまく出せないんですね。

――素体の造形をされるときもボリバテでやってら

性素体、マシンフォース素体、ミリタリーフォース素体そろい踏み。全身これギミックである極小のミクロマン素体の基本プロポーションは前嶋氏のクオリティにゆだねられている。これを原型として金型工場でアウトプットしていくのだ。



5センチや1センチサイズなどに自作して、削っています。

— 作業時間なのですが、顔一個作るのにどのくらいの時間がかかるんですか？

前嶋：かなり手の込んだものは別ですが、3日から4日ぐらいであります。

— めちゃめちゃ速いですよね！自分も作ってみたんですけど、一週間かけて最終的に失敗しました。無惨なものです。新しい媒体は、一体くるのにどのくらいの時間をかけますか？

前嶋：3週間くらいですね。

— それでもメチャメチャ速いですね。

前嶋：顔のイメージが自分の頭の中にどれだけ入りこんでくるかというところで、作りやすさというのは変わってくるんですよ。立体が想像できないとどうしても時間がかかってしまいます。

最初に上がってきたデザイン画などを見て、「芸能人で言うと誰みたいな感じか」とイメージをふくらませるんです。経験上そのほうが、上がったものとクライアントさんのイメージとの違いが出づらいと思います。

— ミクロマンの顔シリーズで一番苦労されているのはどういう点ですか？

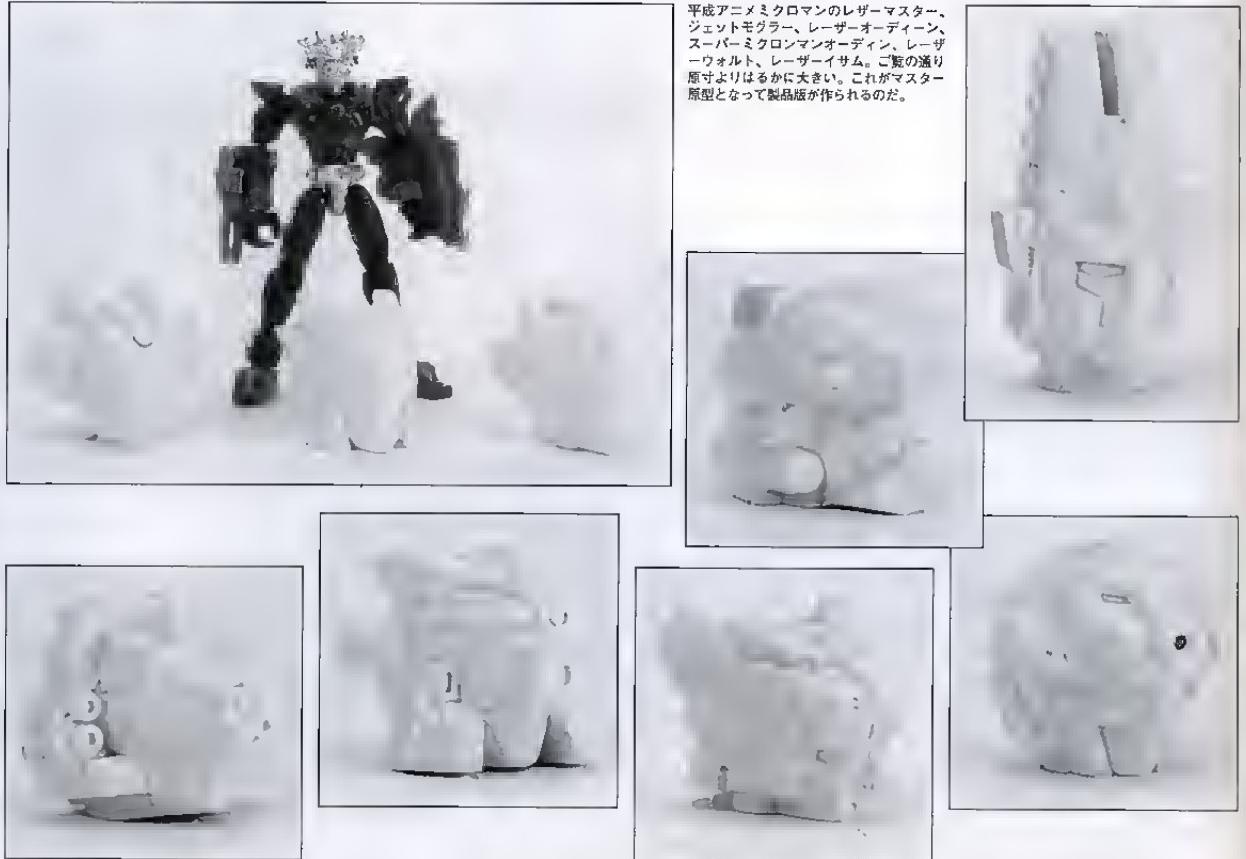
前嶋：着ぐるミクロマンや今度発売になるロードスバルタンなどの顔は、時間的にも厳しくて、形抜けと髪型とゴーグルのバランスでちょっといい点を見つけるのに苦労しました。

顔が隠れてしまうので、ぱっと見で違いが出来るようという部分ですね。

— 思うんですけど、デザイナーによって顔の書き方の個性が大きく違いますのに、よく造形されてるなあと。

前嶋：それぞれデザイナーさんに個性があるので、どれだけその顔に近づけるかというのはやはり難しいですね。「デザイナーさんのホームページを見たり、過去に描かれた顔を見たり、サンプルや資料を片端から集めたりして勉強しています。ほかにも、それぞれの造型師さんのいいところを取り入れたり、今まででカッコイイといわれている顔を意識したりしながら、一步でも二歩でもさらにいいものをとう意識ではやっているんですけどね（笑）。やはり2次元と3次元はどうしても違いますので、今までの経験も活かして、「こうするときれいだとか、スマートに見えるだとか、カッコイイとか、考えながらやるようにしています。人間の体について、人体模型などを買いましたが、研究しているんですよ。

平成アニメミクロマンのレザーマスター、ジェットモグラ、レザーオーディーン、スーパーミクロマンオーディン、レザーウォルト、レザーアイサム。ご覧の通り原寸よりはるかに大きい。これがマスター原型となって製品版が作られるのだ。



■アレンジも加え、遊べる武器を探求

— 武器は、シリーズとしてすべて前嶋さんがやられているんですか？

前嶋：メダルグ以外のアクロイヤーX2、ミクロフォースのニンジャ、コマンダーの武器をつくらせていただきました。

— もしお気に入っている武器はニンジャの武器ですね。巨大刀とか。胸のベスト周りも、コンパクトだけれどもインパクトがあるものができたかなと思っています。

— 武器の造形をされる際に気をつけられていることありますか？

前嶋：武器も初期のころは形が優先で、実際に生産をしてみたら、遊んでいて痛がったり折れやすかつたり、「こ辺はもう少し厚みをもたせたほうが、差し替えなどをしても破損しにくいかな」などと考えて作つたりしていました。遊べないおもちゃではしようがないですからね。

— アクロディータは、時間がなく原型に移行しながらデザインを決め込んでいったと聞いています。前嶋：ディータはデザインに決まりがあまりなくて、好みで作らせてもらいました。武器もアレンジで、「手鎧みたいな感じでチエーンを付けたいんですけど」とつて（笑）。ミクロマンはオリジナルなので、原型師サイドから「こうするとよくなりそうですね」と相談をもちかけやすい担当の方なんです。

— 「これで企画が通りますから」と言う人が多い中で、いろいろと意見を交わしながら作れるコンテンツはなかなかないです。そういう点でも、ミクロマンは楽しんでやらせてもらっています。

— 最後に何かひとことございましたら、よろしくお願いいたします。

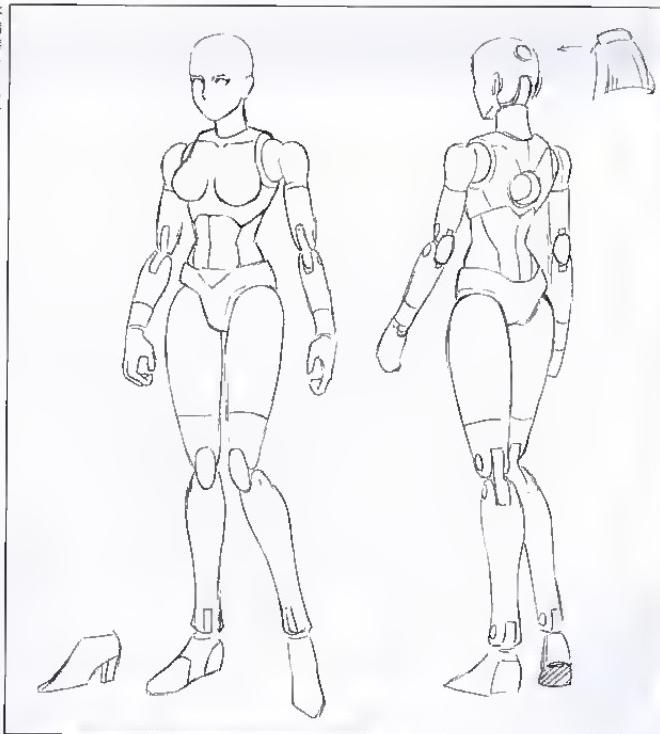
前嶋：本当に僕は、タカラさんとミクロマンに育てていただきたいようなものです。

(2005年2月某日 タカラ本社にて)

MICRO FEMALE BODY

ミクロ女性素体の誕生

新生ミクロマン展開において、今や男性素体と双璧をなす人気アイテムが、女性素体ミクロマンのキャラクターたちである。この超可動ボディの開発秘話を見てみよう。



女性素体のイメージスケッチ。基本的にはミクロマン男性素体同様の構造で、大腿部の横スイング関節が膝近辺に設けられていたり、ローヒークとハイヒールが選択できるなど、現行の女性素体そのままの部分も多い。むしろ相違点は、肩関節と手首ジョイントぐらいである。

男性素体との身長比・体格比を念頭に置いて作られた原型。ここから関節が仕込まれていくわけだが、構造を盛り込むことで太めになるのではなく、細身になるあたりに、豪まじい造形技術を感じさせられる。



■ 素体開発、次のステップへ

マスター・フォースの方向性が固まりかけていた時期、女性素体に続くように女性素体の開発もスタートしている。しかしながら、実は素体そのもののスケッチは、ミクロフォースの発売前に検討されていたようである。この画稿がありながらも機会がなかったためしばらく凍結していたが、安彦氏が担当になつて、新生ミクロマンに様々な展開が検討されるのと同時に、女性素体立体化にむけ本格的なスターを切つたのである。

女性素体は、男性素体と同一だが、たとえば下半身周りのプロポーションが崩れないよう、膝上の回転軸の位置を変えるなど、女性素体ならではのアプローチがなされているようだ。

また女性素体を作る前にボーディングのイメージスケッチが何点か起こされており、それらのボーズが可能かどうかを検証、できなければできるように、何度も改良が加えられるという作業方法で製作が進められていった。さらに胸のS・M・Lサイズなど、細かいバリエーション違いの構想も採り入れられていく。

こうして、新生ミクロマン男性素体に続く、女性素体が完成したのであった。

■ 性キャラクターを創る

あとは商品としてアウトプットする際のキャラクター付けである。左ページに紹介した以外にもタカラホビー、DOBなど公開されたため、ボクサー系のミクロレディなどを覚えている読者も多いと思われるが、デザインには大きく分けて、二つの方向性が存在した。すなわち、ミクロフォース路線とそうでないもの、である。

前者の路線は比較的早く固まり、ダイアン、シナとして結果としてはP-36でのインタビューにあるとおりの辰開となり、ヴィーナ、データーが誕生するわけだが、一方の話として、全員ミクロレディという展開も起り得たわけである。

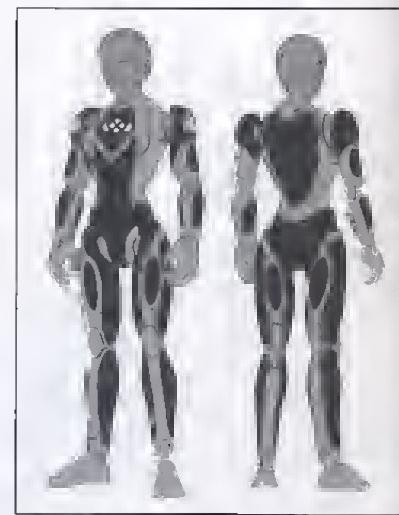
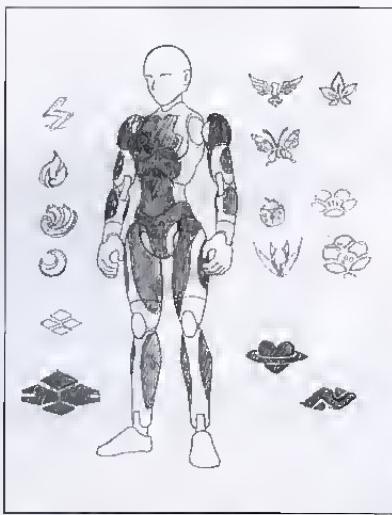
かくして決まった女性素体が世に出た時の市場の反応は、現在の発展ぶりから考えれば解説の必要はないだろう。

10cm女性素体

完成した女性素体。正確には9.5cm素体である。ちょっとしたポーズでは体のラインは崩れない。さらに各部で細かい改良が重ねられて製品版に至っている。

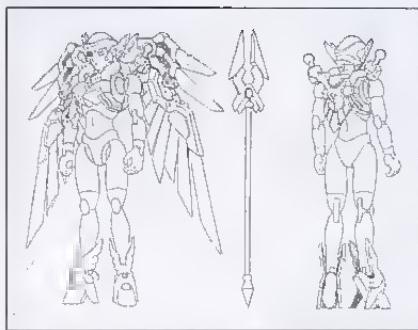


女性キャラクター デザイン画像



女性キャラクターの簡デザイン案。下段のキャラクターに、おぼろげながらアクロディータの面影が感じられる。

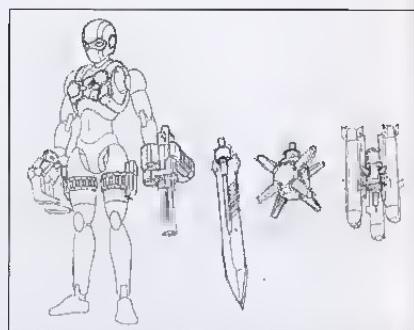
女性素体からミクロレディのキャラクター付けがされてからのデザイン案。ミクロフォースの流れであることがわかるペイントパターンが確認できる。左はタンポ印刷パターンの検討案。ダイアンに通じる菱形マークもこの段階で提案されているようだ。



ミクロレディ（エンジェル）のデザイン画稿。巨大な羽や女神のような杖が、現行のラインとはさらに違った世界観を感じさせる興味深いものとなっている。



アクロレディと思われるキャラクターのイメージスケッチ。神聖さを感じさせる左図に対して、明快な邪悪テイストが加えられている。



ミクロレディと思われるものの1本。ハンディガトリング砲や手首とコンバーチブルになっているナイフもさることながら、なかでも地面ともスパイク鉄球とも見える異様な武器が強く印象に残る。

ミクロマン2004を語る上ではずせないキーパーソン それが、デザイナー篠原保氏だ。

新たなミクロマンワールドのSF観、そしてアクロイヤー観を築き上げた
氏のミクロマンに対する思いが、今明かされる。

■ミクロマンに取り組んだ経緯

篠原さんがミクロマンのデザインに携わられるようになったきっかけからお伺いできますか？

篠原：最初はアクロイヤーからで、安彦さんから、「今度ミクロマンの担当になつたので、アクロイヤーのデザインをお願いしたい」というお話をあつたんです。

もともと安彦さんは面識があつて、以前、変身サイボーグ99のオリジナル変身セットをやるという話ををしてラフスケッチを何枚か描いていたんですね。それは安彦さんに気に入つていただけたようですが、残念ながら商品化されなかつたので、その雪辱戦みたいなものですね。実は僕自身、あんまり主人公側はやりたくないんですよ。自分で買う時にはミクロマンのほうを優先して買いますけど、手がけるとなつたら、主役は万人ウケしないといけないなヤツがいていい、遊べますよね。ですから氣楽にOKしちゃつたんです。

4体のアクロイヤーが誕生することになりますが、デザインとしてこだわった点などはありますか？

篠原：2003の敵だったナロリストみたいなやつらがいいなと思って、一番最初に考えたのはマップデザインティスのような設定のボルテックなんですよ。その段階では、もっと人間寄りの方にも振れる感じですね。次にクレイグ、スコールです。バイオムは最後。

ボルテックは、こんなにグロテスクな人形を欲する人はいないだろうと思ったので、アクロイヤーがいる人にはいいだろくと思つたので、アクロイヤーの変身セットを付けておくか、ぐらいの意図です。

ボルテックは、こんなにグロテスクな人形を欲する人はいないだろくと思つたので、アクロイヤーがいる人にはいいだろくと思つたので、アクロイヤーの変身セットを付けておくか、ぐらいの意図です。

スコールは、森藤よしひるさんのマンガにあつたアクロ大帝がモチーフです。安彦さんからは「骸骨モチーフでクールなドクロギングのイメージを」と言われていたんですね。昔のもの

を踏襲しているんですが、わかりやすいアクロイヤーの顔をしていますよね。昔のアクロイヤーを好きだった人はこれが好きだらうといふことで、リファインに近い。意識したのはそれだけですね。

— 続けてマスター・フォースも手がけられましたか？

篠原：アクロイヤーのラフが出た段階で、ミクロマンもやつてくれという話が出たんですね。もらったコンセプトは「陸」「海」「空」。最初に描いたのはロベルトです。次は、ハヤテ、アランの順で描いていきますが、その段階でミクロマンの話も来るようになつたんですか？

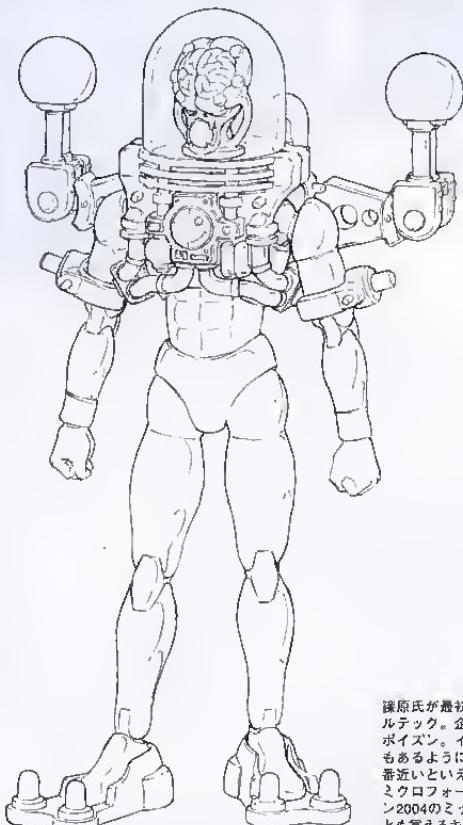
顔のデザインはどのようなかたちで発注が来るんですか？

篠原：僕が普段デザインの仕事をしている時は怪人の仕事がほとんどなので、人間の顔は描かないんですね。ですからわりと流して描いていて、ロベルトもちゃんととは描いていなかつたんです。でも、清書しなくていいのかなと思つて、うちに原型発注に移行したんですね。

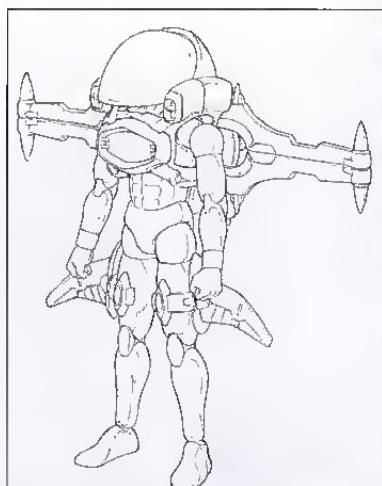
ハヤテのキャラクターにして、イメージを伝えるために添付画像として横に添え書きで描いていた程度なんですね。こいつは少年っぽい青年で、こいつは髪の毛が逆立つている感じ、というぐらいのラフスケッチですよね。

— 最後にライアンが加わるわけですが、ライアンはもともとメット付きという発送だったんですね。

アクロイヤー【ボイズン（仮）】正面



篠原氏が最初に着手したボルテック。企画時の名称はボイズン。インタビューにもあるように、人間形に一番近いといえる。ある意味ミクロフォースとミクロマン2004のミッキングリンクとも言えるキャラクターだ。



スカイマスター・ハヤテの決定稿。篠原氏も一番お気に入りだと言う。タカラ安彦氏一番のお気に入りもある。

藤原「他の方が『こうされた』デザイン画を見せてもらつて、「こんなのが上がつてきているんだけれど、ラ

インナップに加えて良いいか?」という二三でした。ひとつだけ他人のものが混じつてるのは嫌だなと、「どうせなら全部やらせて下さい」とかなり強い口調で申し出まして、ライアンを描いたんです。前のデザイン画で半メットのようなかぶりものが描いてあって、安彦さんはそれを活かしたかったようなので、そこだけ踏襲しました。

■ミクロマンについて

——マスター・フォースの装備は前作ミクロ・フォース同様オールメッキですが、あれはタカラさんからの提案ですか?

藤原「提案というか、逆に安彦さんに相談されていますね。2003年の時に、前後のプロテクターの爪がうまくはまらなかつたり、ボルジヨイントが折れてしまつたりということがあって。メッキも別に嫌いではないんですけど、ボロボロ取れる、うまくはまらないなど、手触りの中でストレスになるものは本意ではないんです。そうすると、メッキではないものも考えるべきだし、考えなければおかしい。でも、メッキにしちゃつた(笑)。

それは前作の踏襲という意味で守りでもあるし、また逃げでもあるんですが、「スト的な問題と質感、そして何より「ミクロマンらしさ」という自分のイメージにおいて、メッキ処理より良い方法が見つからなかつたということです。それを安易と捉えられないよう、メッキ処理が生かされるデザインにしたつもりです。

——実際に発売されて周りの声も聞かれていると思いますが、どういう印象を受けましたか?

藤原「僕に声をかけてくれるような人たち、つまり「ミクロマン仲間」的な人からは、「今までのミクロマン」になつていて安心したという声が多くたんですね。そういう意味では、自分自身のデザインティマーを握るがされるようなことはありませんでした。

僕ら以外のユーザーにとって果たしてこれが正解だったのか不正解だったのかというところは少し気になつたので、マスター・フォースの時はネットの掲示板などもいろいろ見ました。でも、その段階ではもう次のバイオマシンに入っていたのでどうしようもなかつたんですけど(笑)。

マシンフォースのキャラクターイメージスケッチ。完成系マシンフォースの原型とおぼしきものから、半メタル系、およそ人間とは言い難いもの、昭和ミクロマンシリーズのタイタミングを彷彿させるもので様々。

■ビーケルはいるない?

——藤原さんの、ミクロマンのビーケルはこうあるべきだという基本的な方針をお聞かせください。

藤原「ミクロマンのビーケルは基本的に小さくあるべきだと思います。僕、海外版のG・ージョーのビーケルをすごくいっぱい買っていて、2003年ミクロマンはそれに乗せていましたけど、あれ、大きさはどう? さすがに置き場所に困つて、引っ越した時に結局捨てたりしたんですね。そういうことがあって、絶対にビーケルは小さいほうがいいといふ思いがあつたんです。

さらに言つてしまつと、基本的に、今のユーザーはビーケルを求めていない。確実にそう言えます。というより僕が欲しくないんです。

——え? そうなんですか?

藤原「人形だけ安くたくさん買えることが自分としては理想なんです。変にビーケルなどが付いていると逆に困りますよ。だって、バイオマシンが家で二年後に並んでる状況もいやじゃないですか。実際問題として、複数ミクロマンの頃から何度もマーケティングリサーチをしてきて、タカラとしても「コレクター向き市場ではビーケルはあまり望まれていない商品である」という認識があると思うんです。

出せんだしたら、アーマードマシンと移動基地のいいところ取りみたいなものをひとつ、あるいはキッズマシン的なものを連作で出して行くという形が望ましいと思います。拡張性のある小型ビーケルのパッケージ、もしくはシリーズというのですよね。

結局乗り物というのは「乗せておしまい」という遊び方なので、それなら氣の利いたものは市場にいくらでありますから。商業的に同一パッケージ内に人形も含めなければならないという現状では、「バーチ自体も人形のユーティリティになりますよ」という意味のあるものをビーケルのコンセプトに持ってくる、くらいが関の山だろうと。そういう意味で次のバイオマシンは結果的にあのような形になつたわけですが。

今のはユーザーはいろいろなおもちゃも買つていて、その中でミクロマンも買つてくれているというスタンスです。お財布的にも販売場所にも優食してはいけないと思うんですよ。ミクロマンはミクロマンでコンパクトにまとまつてることをユーザーの大半は求めているんじゃないかな。リサイクルを自分なりに分析するとそういう結論です。

——基地の話が出ましたが、今のタイミングで基地

を出すことに対するはどうお考えですか？

篠原：基地っぽいものではなくて、飾り棚併用というか、手で触らない時間が多いもののほうがいいのかなと思います。タカラからは、C-ロジカセが変わらぬ形で基地になるという案が来たんですが、それよりはおしゃれなカプセルを出してあげたほうがいい。単体のミクロマンをライトアップして飾っておけるカプセルのような、公式ストアーリーに出ている

箇のようなものですね。

——マスター・フォースのビーグルについてはどうのよに話が進んでいったんだしようか。

篠原：テストケース的な意味合いかがす「く強かった」と思いました。「ミクロマンにはビーグルが必要だ」というこちら側の思いがまずあって、お書きさんがビーグルを望んでいたかどうかの手触りを確認したかったというところですね。組み替えてビーグルになるのがいいのか、ビーグルを着ているのがいいのか、いろいろと割り振つていってたので、例えばアランに聞かれてはミニターンのようになるのがいいんじやないかということがなったわけです。

——強化スーンをフレイチャ―しているのかなと思つたんですが。

篠原：胸のあたりなどで意識していますよ。アランは、黒の成型色でオレンジの塗装にしてくれと言つたら、色が乗らないからということで最初はつぶねられましたけどね（笑）。結局あれは、下に一度白が黄色を吹いてオレンジにしてると思いますよ。家に帰つて「確認ください」。

ど、中身のエンジンなりメカニズムといったもの

にはさほど変化がない。それはつまり機能が求められる故の構造なり形状であるわけで、ミクロマンの、

というかタカラのS-Fラインというのは、その機械部分をスケルトンで見せる手法であると定義

したんです。具体的には「プリミティブなメカニズムを描くことになるので、多少古臭く感じるかも

しないんですけど、ユーズー的に、レトロな感じの奥に昔のミクロマンもあるというのが遠くに見えるぐらいがいいんじゃないかな。その辺も意識してやっていますね。

——それはそのまま、次のバイオマシンにも引き継がれたわけですか。

篠原：バイオマシンには当然違う思いもあるんですけど、「ユーズーはミクロマン以外にもいろいろなおもちゃを買つてているので、その中で、ミクロマンを賣うという時にどういう気持ちで買つているかを想像するんです。そうすると、少しクセのある変な物、王道からは少しズレしている飄とした存在感があるもののほうがいいんじゃないかなって、それを想つていて、その辺の寄りか

かりどころのなかと思うんですね。

友達が来た時に、ちょっとと笑つて「これ、変だろ」とつてネタにできるぐらのものというか、そ

ういうのを考えていました」ということで安藤さんに見せられたんですよ。合体してバズーカ砲になるという形で消ませられる値段であつてほしいし、バリュ

ーであつてほしいですね。

■バイオマシンのメカニック観

りますね。

僕が参加する以前に描かれていたデザインを、「

ういうのを考えていました」ということで安藤さんに見せられたんですよ。合体してバズーカ砲になるという

ものがだつたんですが、その一分30秒後には「ロボット

にしていいですか」と言つていましたね（笑）。

でも僕がちょっと失敗だつたなと思ったのは、ロボ

ットは逆にわかりやすすぎたという点なんですよ。ロ

ボットになるならカッコイロボットになるべきだつた。何の迷いもなくバイオスーツを描いてしまつていい人間なので、自分としては「これしかない」という

ものがだつたんですが、「ロボット」に対するユーズーの期待にはそぐわなかったのかもしれない。今ロ

ボットは、頭が小さかつたり背中に羽根が生えていたりしますけど、やっぱりそういうにしておくべきだ

例え飛行機なら、キヤノビーがあつて覆われてい

うとすると大型化して密閉型になつてしまつて、既存のものをもつてくると縮小感がどうしても目立つてしまふんですね。ならば、なるべく普段見慣れ

ーバイオマシンといえばフルメンギが印象的ですね。ボットは、頭が小さかつたり背中に羽根が生えていたりしますけど、やっぱりそういうにしておくべきだ

例え飛行機なら、キヤノビーがあつて覆われてい

うとすると大型化して密閉型になつてしまつて、既存のものをもつてくると縮小感がどうしても目立つてしまふんですね。ならば、なるべく普段見慣れ

ーバイオマシンといえども、その辺の寄りか

■ミクロマンのSF観

——ミクロマンのSF観やデザインラインにおいて、「自分の中では決められているコンセプトがあ

れば教えていただけますか？」

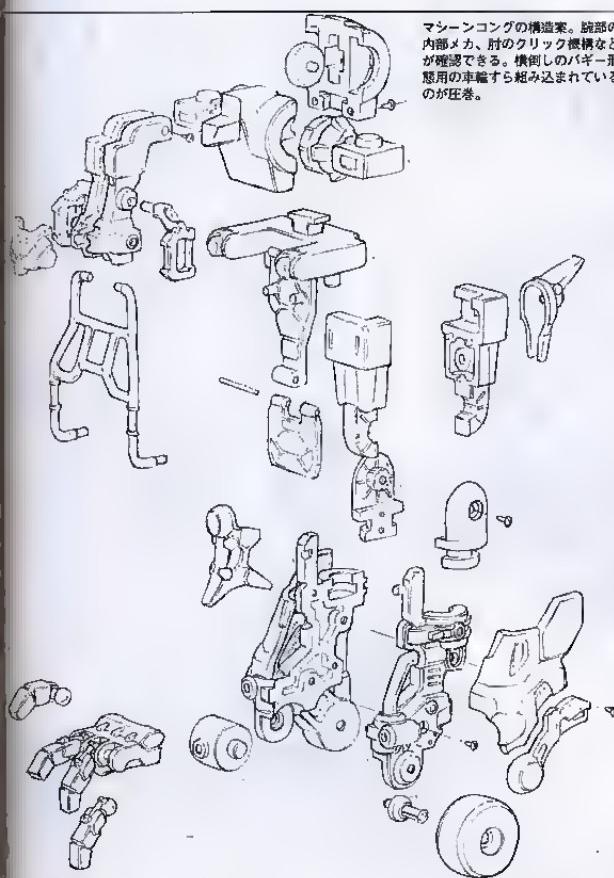
篠原：レトロ・ユーチャー観ですよ。巷にあるSF観をそのまま今のミクロマンにもつてしまつていいのかなという気持ちが罪悪感のようになつたん

です。今、最前線でやられているアニメーションデザイナーの人たちを意識させるを得ないんですけど、白い紙を前にすると、なんとなく「これ違うな」というのがあつたんです。そこで、「レトロ・ユーチャー」という言葉に逃げてい?

——「俺」と思つたんでですね（笑）。

例は実在にしる架空のものにしる、外見のデザ

マシーンコングの構造案。腕部の内部メカ、肘のクリップ機構などが確認できる。横倒しのパギー形容用の車輪を組み込まれているのが注目。



——モチーフが西遊記となつた経緯はどのような感じだったのでしょうか？

篠原：マシン・フォースのイメージの中にもとてゼクトの願があつたんですが、安藤さん好みではなさそうだったので、「ブルースリーみたいにしたいんだ」という攻め方で「孫悟空」を思ついたんだですよ。

—ミリタリーフォースのそもそもコンセプトは

安彦さんのほうからあつたんですか？

篠原：いや、量産型の人体をやりたいと言つたのは僕からです。安彦さんはアイデアのひとつとして「軽装備で安価なアクロ兵のようなキャラ」を相談されていました。同時に「量産型のアンドロイドっぽいものをやりたい」ということを、マスター

フォースの頭の打ち合わせでぶつけました。やすいいアクのない仕様のミクロマンを出したいた意向があつてそれらがある「ミリタリーフォース」という形になりました。

—武器がとても豊富ですが、すべて篠原さんのデザインですか？

篠原：基本的には僕が全部提示していて、それらがほとんど入っています。とにかくデザインの数を出さなくてはいけなくて、最終的に150個ほど描いていますよ。ただ、形が違うナイフなどがあってもあまり意味がないなどというところで試行錯誤はしましたね。

—なんといっても、「一番の特徴はあの独特の頭です」と、あれになつたんですね。

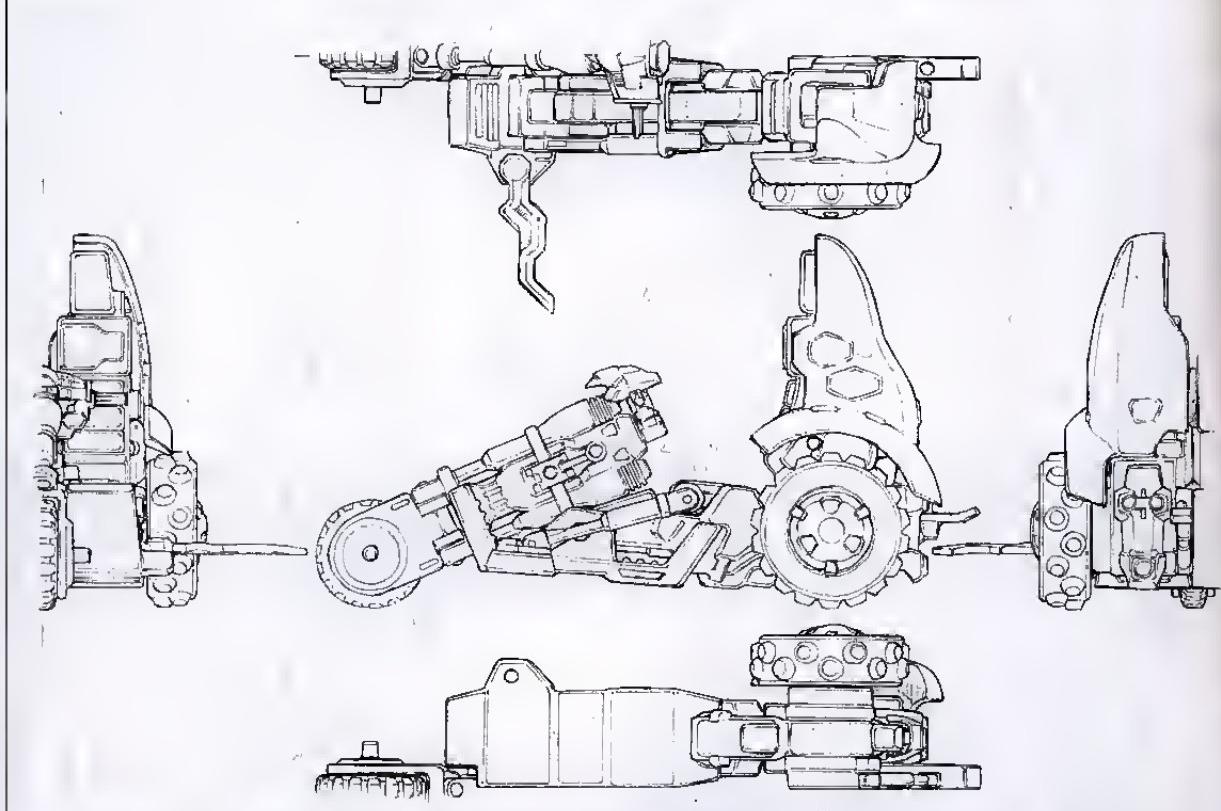
—これはミクロマン側だらうな、「これはアクロイヤー側だらうな」とが特徴的にわかる装備とわからぬ装備もありますが、その辺は、シャツフルして遊ぶだらうということを意識されたりしているんですか？

篠原：基本的に、ミクロマン側のほうが撃ちもの・飛びもので、アクロイヤー側が打撃ものと切りものという分け方をしてあつたんですけど、混然となることも目に見えているので厳密には分けていません。ミクロマン側だからこそのふうになつていなければいけないということもないでしょ。

■アクロイヤーX2

—アクロイヤーX2は、お題としてどういうものが来たんですか。

篠原：新型アクロイヤーということ以外、特に指定はなかつたと思います。スコールのようにわかりやすいものに人気が集まることがわかつたので、この



マシーンタイガーの納品用デザイン図。限界まで疎遠なく詰められた圖稿は、もはやデザイン図を通り越して圖面である。各アイテムに決定精に至るまで無数のラフスケッチがおこされている。これは氷山の一角だ。

辺を狙つていけばいいのかなという感じですよね。今までの人間型のものではない違うタイプの、ミユーラント的なアクロイヤーということで造りました。

—アクロバンサーの可動部分についてはそれほど気にされませんか？

篠原：そんなことはありませんよ。アクロバンサーの肘・膝の関節を抜いたのは金型代削減のためだけですから、余裕があれば入れたかったです。ラフを出した段階で「コスト的にこれは無理かも」といって削つたんです。ただ、足首が動かない足が可動する意味がないので、足首だけはなんとか別バージョンにして原型を流用できるようにしました。とにかく安くあげることが最優先でしたね。

逆にメダルグの可動指については、無理だと思います。「脚」「動く」って書いていたら、安彦さんが「いいですね」と。

—アクロイヤーX2の中で一番戦闘されたのは？ 篠原：ファンタムが一番ですね。軟質素材を使ったボーリングを想定した時、あまり干渉しない切れ目分割線のことなどを考えていたら、やっぱりコートがないほうがいいと、一時は思つてしまつたくらいです。

—コートはすこく複雑な抜きになつていますよね。立体裁断の展開図のようく組み立てられるというのは、篠原さんの「提案なんですね。デザインナーニャなくて、もはやエンジニアの域に達している感じがしますが。

篠原：今回のアクロイヤーX2の自分の目標が軟質素材の導入で、結果的に生き残ったのがブランナの触手とファンタムのコートだけだったんです。本当はメダルグとバンサーにもそれぞれ入つていたんですね。ファンタムのアクロカバーには、かつてのおおらかさのようなものが確信犯で加えられていますがオミットしてしまいました。

篠原：あれは確信犯ですよ。ミクロマンにはバックボーンになる物語などはほとんどないし、アニメをやつているわけでもない。純粹におもちゃとして出

ているわけじゃないですか。ミクロマンはおもちゃ、パシカ買っていない僕は信じたいんですよ。

—世界観がどうとかストーリーがどうとかいう以前に、モノとして面白いというフェイロモノですよね。

今、ミクロマンのユーザーはどういう遊びをしているという想定なんですか。

篠原：買ってきました当日に2時間、買ってきて1週間以内に2~3回触るというのを想定しています。それが以降は餘る。ですから、買ってきて1週間の命です。バイオマシンはもう少し長く想定していましたが、それだけね。

—ミクロマンをデザインされている時に、他のおもちゃからインスピライアされたものはありませんか？

篠原：おもちゃとしてならば、とにかくよく動く單純なことなんですが、電気が絡むというのがかなだと思います。

当時の自分としてはすごく惹かれる部分だったのかなと思います。

恐らく、タイムニックがやろうとしていたことは、電子ブロックだったと思うんですよ。コアモジュールがあつて、回路モジュールを加えていくことで、によってグレードアップしていくという世界だったんじゃないかなと想像しているんですが、それだけに惜しいですね。

—昔へのオマージュで今のデザインがされているとなると、やり残していることはまだまだたくさんありますね。

—ところで、篠原さんは女性キャラはあまり描かれませんよね。

篠原：かわいいもの、萌えるものって描けないんですよ。女性だとどうしても、強いヤツでも、強さの中にある美しさやかわいらしさを求められる。結局のところ、女性としての魅力を求められることになると、めどめどないわけです。僕もことんおもちゃハンドですね（笑）。

—マグネットフォースの企画そのものはいつころですか。

篠原：マシンフォースの時かな。マグネット素体のアイデアがあったので、その場で描いたんです。

ボディーの上下をバチンコ玉でついたものを最初の段階で考えていて、これなら磁石になるんじゃないかと思つたんです。「胸の部分に1個バチンコ玉

が入っている」と言つたら、安彦さんが「いいですね。いつかやりましょう」と。

その後現行の素体に磁石と球体関節を内蔵した仮想

試作が出来てきて「これにタイタン的なメカデザインを施したい」と相談されました。

—そこにはタイムニックの要素もこつそりと……。

篠原：ミクロマンとアクロイマーの2種類を作らなければならない中で、磁石の絡む素体部分はあまり

を着込む方式を考えたら、これはタイタンという

よりタイムニックかな……。アキレスのラフは、

—それと同時に新しいミクロマン観も出てこなければいけないんだろうとも思うんですが、その辺

の存在であるところですね。あとは、すごく単純なことなんですが、電気が絡むというのが

当時の自分としてはすごく惹かれる部分だったのかなと思います。

—ミクロンをデザインされている時に、他のお

もちゃからインスピライアされたものはありませんか？

篠原：おもちゃとしてならば、とにかくよく動くリアルな素体であることは外せないところなんですが、そこは一番最初の時点でもう完成してしまっておりません。それを崩していく方向でしかあり得ないから、どこまで崩していくことをヨー

サは許してくれるのかどうだと思いま

すね。実際にアクロイマーの製品を開いても可動はある程度制限てしまっているわけじ

ゃないですか。

素体自体は、関節はそれほど増えないので進化

のしようがないし、あとはどれだけ安定させるか、

それがいくのがベストに近いと思います。

—ミクロマンというものは今まで大きく分けて2シ

ーズンあって、今は3シーズン目なんですが、今ま

での2シーズンを払拭するためにはいろいろな物

に分化していく必要があるんだと思います。

10セン

篠原：ありますよね。まだこんなに隙間が残って

いるのかと思うぐらいです。

—それと同時に新しいミクロマン観も出てこなければいけないんだろうとも思うのですが、その辺

について、今後やっていきたいことなどはありますか？

篠原：おもちゃとしてならば、とにかくよく動く

リアルな素体であることは外せないところなんですが、そこは一番最初の時点でもう完成してしまっておりません。それを崩していく方向でしかあり得ないから、どこまで崩していくことをヨー

サは許してくれるのかどうだと思いま

すね。実際にアクロイマーの製品を開いても可動はある程度制限てしまっているわけじ

ゃないですか。

素体自体は、

関節は

それほど

増えないので進化

のしようがないし、

あとは

どれだけ

安定させるか、

それがいくのがベストに近いと思います。

—ミクロマンとい

うものは今まで

大きくな

って

2シ

ーズン

あって、今は3シ

ーズン目なんですが、今ま

での2シ

ーズン

を払拭するためにはいろいろな物

に分化していく必要があるんだと思います。

10セン

で

ある

から

それがいい

と思います。

—そこには

アクロ

イマー

の

2シ

ーズン

を

払拭す

る

ため

には

いろいろな物

に

分化す

る

必

要

が

ある

んだ

と思

います。

—そこには

アクロ

イマー

の

2シ

ーズン

を

払拭す

る

ため

には

いろいろな物

に

分化す

る

必

要

が

ある

んだ

と思

います。

—そこには

アクロ

イマー

の

2シ

ーズン

を

払拭す

る

ため

には

いろいろな物

に

分化す

る

必

要

が

ある

んだ

と思

います。

—そこには

アクロ

イマー

の

2シ

ーズン

を

払拭す

る

ため

には

いろいろな物

に

分化す

る

必

要

が

ある

んだ

と思

います。

—そこには

アクロ

イマー

の

2シ

ーズン

を

払拭す

る

ため

には

いろいろな物

に

分化す

る

もつとい素材にしていくかというところで、突き詰めていくしかないでしょうね。それ以外の部分で、可動人形としての価値は損なうけれども、それに見合だけの周りのモノをいかに提示していくことが

できるかにかかると思います。少し暗い話に

なってしまいますね。

—ソフトウェア的には、例えば、ミクロマンSTライ

ーンなどのような感じで今やっているものが独立した

シリーズになつたり、アクションキャラクターとし

てのミクロマンという路線もありますね。着ぐる

ミクロマンもあり、ファンタジーもあり、有名芸能人のシリーズもあると、そのぐらい分化

されていくのがベストに近いと思います。

—ミクロマンとい

うものは今まで大きく分けて2シ

ーズン

あって、今は3シーズン目なんですが、今ま

での2シーズンを払拭するためにはいろいろな物

に分化していく必要がありますね。10セン

で

ある

から

それがいい

と思います。

—そこには

アクロ

イマー

の

2シ

ーズン

を

払拭す

る

ため

には

いろいろな物

に

分化す

る

必

要

が

ある

んだ

と思

います。

—そこには

アクロ

イマー

の

2シ

ーズン

を

払拭す

る

ため

には

いろいろな物

に

分化す

る

必

要

が

ある

んだ

と思

います。

—そこには

アクロ

イマー

の

2シ

ーズン

を

払拭す

る

ため

には

いろいろな物

に

分化す

る

必

要

が

ある

んだ

と思

います。

—そこには

アクロ

イマー

の

2シ

ーズン

を

払拭す

る

ため

には

いろいろな物

に

分化す

る

必

要

が

ある

んだ

と思

います。

—そこには

アクロ

イマー

の

2シ

ーズン

を

払拭す

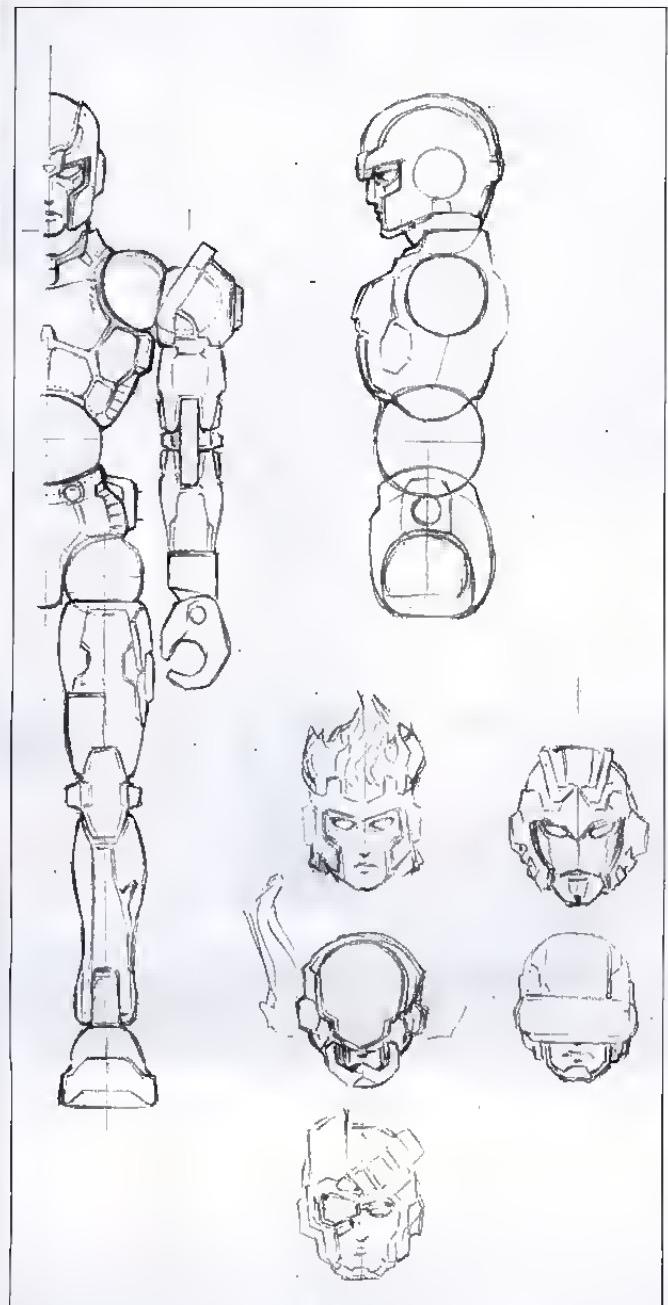
る

ため

には

いろいろな物

に



マグネフォースのイメージスケッチ。アキレスの原型になったと思われるフェイスの他にも、様々なパターンが考案されているのがわかる。また異体の構造も、二重草稿ではなく比較的ネイティブな状態である。

えって本当に面白いんですよ。ハネなつたりし、グニャリと曲がつたりします。伸縮についても、素材によりますしね。

それらをギミックに生かして、ミニマムでできないかなと（笑）。アクションについたミクロマン。今ならばジャンプできるね。装備品にしても、例えばダッシュ。ように戻りが開くだけではなくて、戻りうきることもボタンアクションでできちゃんとノウハウがたまつてできちゃうで、バネは禁止手…とつておきにしますがに全部ハネだつたらおもちゃと思うんですよ。ミクロマンではできませんので、アクロイヤーだつないかな。アクロイヤーバンチ。

——これからも、「ワクワクするようなどん描いてください」『協力あしました。

■■■クロマンを囲む環境

篠原：「デザイン的には恐らくいろいろできますよ。やっている人間が言うのもなんですが、『デザイン』についてもいろいろな人がするべきだと思います。「もつといい人がいるんじゃないの?」というのが正直なところです。

今までとは全然違うすごいものがいきなり出てきて、それがまたさらにセールス的に売れたという実績を

チザイズの可動人形は「ミクロマンである」というカタゴリ認識が既にでていますから、それ以外の附加価値に関しては「ミクロマン」という歴史も含めたバイメーチャーはある程度取り扱っていいというところまでいかなければ、先は見えてこない気がします。

例えばの話、ミクロマンのアニメをやることになつて、アニメに出てくるミクロマンを商品化します、1年間で30体出ますということになればまた違つくるんだと思しますけど。一大転機のようなものがないと難しいということですね。

— つくづく言へば流れは変わるので、ミクロマンの歴史は長いのかな。
これまでの流れをそれほど守る必要もないんじゃないかな。
いかがいう気はします。「これまでのことは、黒歴史だつたね」とどうえらべてしまつてもいいのかな。
僕は、自分が本当に欲しいものは自分でつくるしかない
ないと常に思っています。ユーチャーがある程度自分
の手を動かさないで財布のヒモを緩めるなりして働き
かけなければ、本当に欲しいものは手に入らない。
デザインに関して、もう少しユーチャーからアクシ
ヨンがあつてもいいと思うんですね。

— 特にミクロマンのライオンはユーチャーとメーカーの
インターフェースがまだまだ弱いイメージがありますね。ミクロマンは30年ものシリーズですから、
ユーチャーは言いたいことが山ほどあるはずなんですが、
どこかにインターフェースの窓口をつくりつてあげた
ほうがいいでしょうね。

篠原：ミクロマンはソッコリ！ が満載ですからね（笑）。与えられたものの不満だけになってしまふのも悲しい気がしますので、そういうものがもつともあるといふんですけれどね。

— もつとも高次元な話も聞きたいですね。僕より上の

■新たな展開に向けて

——2005年度はどういう感じのものを展開していこうと考えていますか？

篠原：2005年度の目標は、メツキを抑えること

籠原：ハヤテかな。純粋に、自分で一番欲しい主に公ミクロとしてデザインしているので、僕は一番ハヤテが好きですね。

——ちなみに、カラーリングについてこだわりはありますか？

籠原：わりとありますよ。「こだわりというか、何度も試します。カラーリングで一番気に入っているのはテクノウェーブです（笑）。僕ね、グレーが好きなんだすぐん全部グレーになっちゃうんですよ。いはんないなと思って派手な色とかも混ぜるんですけどね

——ところで、2004で「俺ミクロ」というものはありますか。

籠原：バカはここまで貰うよという（笑）。そういう頃も少し言葉も欲しがりますよ。

笑。メツキの代わりに、塗装ではなく成形色を使いたいんですね。

その時になつてみないとわかりませんが、合体アクリオイヤーのようなものもあると思いますよ。あと003でやるうとしていたようなものをもう一度アクリオイヤーでできるんじゃないのかとも思いますが。あまりマンガっぽくないもの。普通に、ミリタリーフィギュアのようないろノリでもついていいでしようし、もう少し無機的なものでもいいでしよう。あとは金属素体ですね。

どちらかというと、デザイン的なものとか話が膨らみやすいものというよりは、おもちゃとしての可能性のあるものということです。玩具として他にもいろいろな素材があるし、遊び方があるし、ギミックがある。そういうのをうまく盛り込めるのをつくりたいんですね。

今のミクロマンで、自分で禁止していることがひとつだけあるんです。それは、バネは使わないということ。バネだけでひとつのおもちゃをつくりたいというのがあるからなんですよ。全身バネ装備（笑）。身体にも装備品にもバネを使って、とにかくバネの遊びが全部詰まっているというものです。バネって本当に面白いんですよ。バネは、飛んだりしなつたりし、グニャリと曲がったり、回転したりもします。伸縮についても、素材によって全然違つてきますしね。

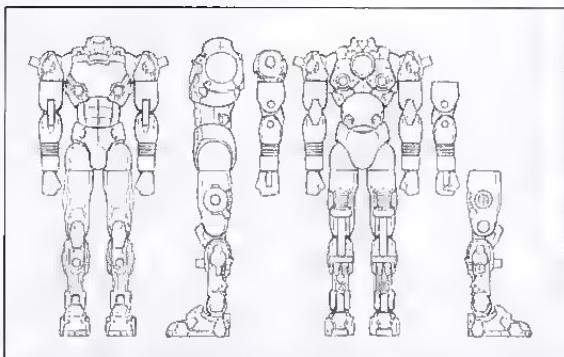
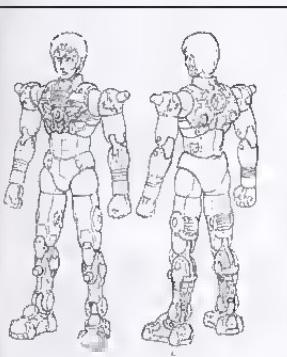
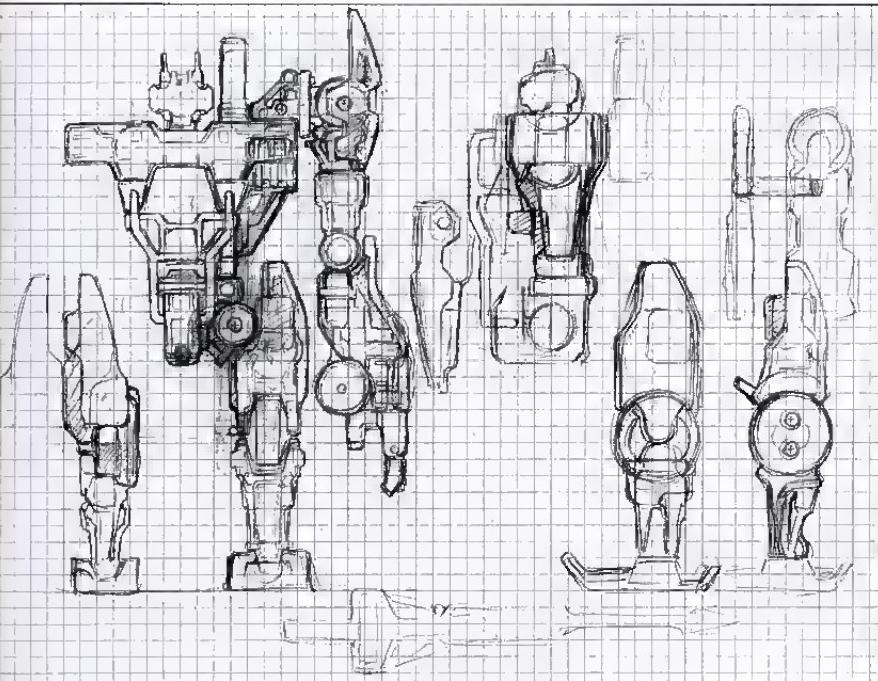
(2005年1月29日 篠原氏宅にて)

ミミックに生かして、ミクロマンハンチングなど(笑)。アクションギミックの入る。今ならばジャンプもできるのでしょうか? 例えはダッシュショウティングにして、ボタンアクションでできるのです。ハウがたまつてできるようになるまでは、アコロイヤーだったらしいんじゃ、シロー、とおきにしているんです。ハネだつたらおもちゃバカも喜ぶかなよ。ミクロマンではバカなことはたぶんないで、アコロイヤーだったらしいんじゃ、クロイヤーバンチ。

NEW LINEUP

マシンフォース・ミリタリーフォース 新たな展開

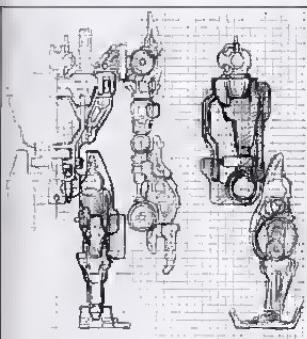
新生ミクロマンはあくまで基本素体のみに頼ることなく、商品コンセプトに合わせて多彩な発展をしていった。その代表が、2004ミクロマン中期ラインナップを飾った意欲的な新素体、マシンフォースとミリタリーフォースである。



マシンフォース・バイオマシンデザイン草案

ミクロマンが本来持つ、メカニカルな側面を強調したデザインラインが、中段の画稿から伺うことができる。ちなみに三面図にブレストが描かれていないのは、別紙で様々なパターンを用意していたため。

一方バイオマシンは、わかりやすいヒーロー性を追求した子供っぽいデザインラインを避けるかのように、人型を外した無骨な体型となっている。ちなみに上段のバイオスーツと下段のバイオスーツの違いにお気づきだろうか。上段のバイオスーツには、股関節に左右展開可動軸が設けられているのだ。



■ミリタリー素体

マシンフォースとは対照的に、安価で装備の豊富なミクロマンを求める声も日増しに大きくなっていく。これに応えるように開発されたのが、ミリタリー・フォース素体である。基本的な構造はマシンフォースと同様なのだが、こちらはアクセサリーとしての装備力スタイルを追求できるよう、豊富な武器が付属。また、ミクロマンを知らないユーチャーにも楽しんでもらえるように、いわゆるヒロイズムに凝り固まらないライトなデザインライ

ンも採り入れられた。

このように新素体はつねに、最初に商品特性ありきで開発される。また新たなニーズがユーチャーからあれば、驚くような新素体がデ

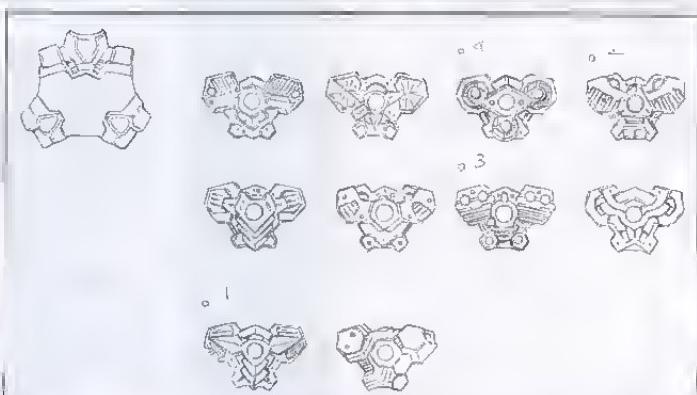
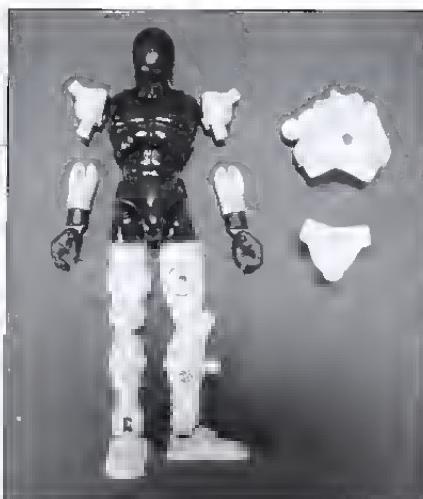
マスター・フォースとアクロイヤームは市場で好成績を収めたが、この前後にはすでに、次なるステップが進行しようとしていた。かねてからファンの間で渴望感のあったビーグルの企画である。P.46からのインタビューにあるとおり、最初はビーグルのみで企画が検討されていたが、それらを合体させるとロボットになるというプレイバリューが加味されて、現在のマシンフォースの原型となる。

また、ビーグルの外装がミクロマンのプロテクター「バイオテック」になるという仕様

もこの時期に固まっており、そのため全身各所に3ミリジョイントが配置された、有形フロック思想を前面に押し出した素体の開発が始まる。企画当初は一部新規バーツ程度の規模で検討されていたが、マスター・フォースらの好成績によって、追い風ともいえる攻めの空氣に変質、最終的には完全新規素体が開発される運びとなつた。

結果としてこのシリーズは、ミクロマンというプロジェクトの幅を一步一歩拓げていく礎として、大きな成果をあげることになった。

マシンフォース



マシンフォースの新規パート原型。結果的には1998年新規の素体が開発されるに至るわけだが、この時点ではメカニカルな雰囲気が十二分に再現されていると言えよう。左図は、マシンフォースのフレスト案。

ミリタリーフォース

デザイン画よりも若干細身に造形された体格が、初めから拡張性ありきの素体であることを存分に強調している。左下は装備パーツの原型。この手のパーツが4セット分、80個近くも製作された。



チーフデザイナー 横口雄一/デザイナー 室田樹也

30年もの昔からミクロマンを、そしてタカラを見つめてきた会社——「デザイナーメイト」。しかしここで、新しいミクロマンの誕生とともに、世代交代が起じたとしていた。ミクロマンの育ての親は次の世代に何を話すのか。

■ミクロフォースパッケージ

——今日は、「ミクロマン」のパッケージやCGストーリーを作成しているデザインメイトさん、横口と室田さんのお二人にお話を伺います。まず、タカラさんから最初にお話が来た経緯から簡単にお聞かせ願えますか?

横口：2003年に発売された「ミクロフォース」のパッケージから携わっています。昔の「マグネバーブーズ」は売り場でのコストパフォーマンスが悪いということで、簡型になつたんです。

が、ミクロフォースに関するタカラさんからの注文もやはりはじめに簡がありきで、プラスしてどんなことができるかアイデアを出してくればというのでした。デザイン的には、大人っぽくシンプルにと言われましたね。

マグネバーブーズがTV終了後、低迷気味だったため、当時のタカラの担当者さんは「ミクロマンをここで終わらせたくない」という思いがあったようですね。もう少し続けるための方法として、販売規模を小さくしても、キャラクターを付けてでも売つてみたいという、いう石本さんの情熱を感じました。タカラさんとしてもミクロマンは、時間をかけて作ってきた、会社としての財産でもあるでしょう

しね。結果、売り上げもよくて2004年につながつていくことになりましたが、次は、パッケージだけではなくCGストーリーといったソフト的な部分も含めでのお話しになりますよね。

室田：最初にストーリー構成を作るという話が来ました。最初は「昔のミクロマンを一切引き受けないでくれ」と言われたんですけど、だんだんその色が

濃くなっているところがありますね（笑）。

当社からタカラさんに提出した何点かのストーリー構成のひとつに、「ミクロアーツ」などの昔の要素が出てくるものがあるんですが、あれはタカラさんからの指示です。ミクロマンは、(ミクロマン)という文字自体を使ったところから始まっていますよね？別の商品名から始まるならばゼロからのスタートになると思うんですが、そうすると今までの財産が全くなくなりますので、安彦さんとしてはそれは避けたかったんだでしょうね。

■設定製作の指針

——ストーリー設定においては、わかりやすさとマニア心を刺激する難解さのせめぎ合いがありましたか？

横口：僕としてはあまり意識していませんでした。が、今から何時間後なのか、何年先なのかというべースと、ミクロマンの大きさがわかるような基準だけは設けるようにということを言った覚えがあります。細かい部分の、マニア心を刺激するという部分は任せました。

室田：2004年のストーリーはほとんど前任者が設定していましたが、マニア心をどうこうしようといふことは彼は恐らく考えていないと思います。どちらかというと科学教育おもちゃ的な要素を大切にしていて、子どもが聞いて、「本当にこんなことあるんだろうな」という思いの延長線上にある感じにならう。

——これはミクロフォース再販時にデザインメイトから提出されたパッケージ案。販売戦略の都合上、初回生産より面積を広く取る必要があつたための措置。キャラクターミクロマンバージョンも存在する。



いので、タイヤは地上を走る設定、翼が付くと飛ぶ設定というよう、見た目である程度想像を刺激しないかなければいけません。無駄なものをつけても、その無駄なものに意味がないと本当に無駄になってしまいますよね。

■写真撮影について

写真撮影において、クール系を意識された点はどういう点ですか？

室田：ミクロマンというモノを見た時点ではクール系であることはなんとなくわかりましたし、世界観も先に上がっている上での作業でしたので、決まるボーズを第一に考えましたね。パッケージの撮影などは、顔がしっかりと見えて決まるボーズが大前提です。

実際人間はカッコいいボーズばかりとっているわけではないですし、そのほうがリアルだとは思うんですが、「Quanti」のCGストーリー連載で撮るときは、動きがないとストーリーとしての流れが出ないので、すべてにおいて完全にきまつたボーズで撮っていました。それで最終的にクールなものにならなかったかなと思います。

櫻口：動きのあるボーズをカッコよく見せるために、あえて、物の前に立っているだけのような動いていないボーズも撮って対比させているんですよ。パッケージでも、静止画像と動いている画像の2つを使って効果的に演出できたと思っています。

室田：情報としてストーリーなく伝わることがとても大事だと思います。ストーリーでも最初の頃はやりすぎていたんですけど、そうなると何をしてるかわからないということで、タカラさんからOKは出ませんでしたね。

櫻口：コマ数が少ない中で、ストーリーを追うという点と、商品を紹介するという点の2点を結びつけていた部分がありましたからね。

背景のエフェクトについても、「具体的にニュアンスのわかるエフェクトにするように」と、細かく指示がありましたよ。例えば、ただ走っているだけではなく、水の中なら気泡で動きを出したり、空なら雲の中を走っているようにしたりね。

室田：「ゴードー」の水しぶきなんかは、作ったなかで一番気に入っているんですよ。

—ミクロマンの撮影に付き物の、顔の照り返しについてなどのような工夫をされていますか？

櫻口：だいたいの場合、サンブル状態で撮るので出

来るムラがあるんです。顔に擦りゴムが付いたままのよつたサンブルでも、使わないとならない時の辛さといったら（笑）。

今は、デジタル処理ができるのでかなり助かっています。紐やテープが映り混んでしまった写真をバランスシングに使う時には、紐部分に口ゴが来るようになりして隠すわけですが、昔はそれらを消すことができない。だから昔は最初にレイアウトあります。紙を置いて照り返しをなくしきても、また違うものになってしまいますよね。

室田：今まで他のメイキ商品には、照り返しや映り込みを見るべくなくて撮るという風潮があつたんですけど、僕はずっとそれはどうかなと思っていました。メイキらしいないですよね？ たからミクロマンは、ある程度の映り込みはあったほうがいいという想定で全て撮影しました。気になつた場所は直せばいい角度を探すことですね。

櫻口：メリハリが極端についているのがメイキの良さであって、そこからは逃れられない宿命ですよ。一番いい角度を探すことですね。

■ミクロストーリーシリーズ構成

—ストーリーのシリーズ構成は、根っここの部分は決まっていたんでしょうか？

櫻口：最初の段階では、発売予定になつていてるものが沿つた形で設定をしましたが、後半はよく「何が来るんですか？」とタカラさんに聞いていましたね。

それによつて、ホームページに上げる写真やストーリーも全てバラバラになつてきますからね。—ストーリーとしては、昭和のミクロマンではミクロマンの大局が描かれていましたが、2004年は個人対個人のよつた感じで個人にスポットが当たっていますよね？ ストーリーに関する社内でのセッションはありましたか？

櫻口：それほどしていませんでした。僕らが一番気にするのは安田さん、安彦さんの直接的意見で、彼らの「今度はこうしてほしい」という要望があれば受けますが、ほかのところの評価を気にしたことはありません。

昔のミクロマンも、みんなストーリーにそれほど

マシーンステインガーの活躍CGは、室田氏お気に入りの合成カット。CGフォトストーリーの写真も室田氏によるもの。レギュラー連載だけでもざつと72カットが製作されている。



のめり込んだということではなくて、漠然とした雰囲気になっていたんじゃないかと思いますよね。新規ミクロマンはそれをいい意味で裏切った商品で、前よりも断然良くなっていますので、その辺でユーズーの皆さんもいい評価をしてくれたんじゃないかなと思います。具体的な数字をもらったわけではありませんが、「これだけ商品が続けて出ている」とど、売り上げ目標がどんどん高くなっていることが評価そのものですから。

—2005年からデキストのほうも室田さんが担当されるんですか?

室田：「マグネフオース」から担当しています。それまでのものではパッケージを作っていて、パッケージに載せたいのに設定ができていないなどという部分は勝手に作つたりしていましたが、正式には2005年からですね。

—2004年と差別化したい点や、コンセプトなどはありますか?

室田：僕が魅力を感じているのは、ミクロマン独特のSF観なんです。「これ、うそだよ」と軽く言える感じや、大人がニヤつきながら見られるという部分は絶対外せないところだと思います。設定面では、ファンタジー寄りのものがいいですね。商品ラインナップを見てもそうなってきていますね。2004年との差別化となると、オカルト的な要素が入ってくるぐらいでしょうか。

前任者が作った設定と僕の思う設定が違うのは、個人の性格付けの部分ですね。前任者はおもちゃを客觀視できる人間でとても冷静なんですが、僕の場合は入り込んでしまうので極端な性格付けになってしまふかもしれません。クールで大人びた感じだけではなく、キャラクターに幅をもたせて少し違つた感じにしたいと思っています。

■ それぞれのミクロマン観

—お二人のもうミクロマン観というのはどういうものですか?

櫻口：ミクロマンに限らずなんですが、「残るもの」ということですね。例えば、「面白いだけではなくてためになるもの」。ミクロマンが恐竜時代に行つとして、恐竜に関する一言でもあれば、それを知らない人間としては、「面白いと感じる」と同時に「ためになるじゃないですか。そういうものをミクロマンのSF観が醸し出してくれるないかなと、少し期待しています。そして最終的には、「反戦的な戦士」

であつてほしいと思っています。

室田：僕は「理由付け」ですね。これがここにあるのはどういう理由で、どうなっているということが、周りの情報から割り出される。バーチの設定であれば、そこにそれがなければいけない理由ですね。楽しいものにはそれなりに説得力があるんだと思うので、そこだけは外さずにやっていきたいです。

■ お気に入りのパッケージ

—2004以降のミクロマンでお気に入りの1体というのありますか?

室田：見た目ではダントツでメダルグが好きですけど、「一番カッコいいと思うのはトリニティのマシンコングですね。」

—商品のパッケージとして一番完成度が高かったと思うものは何ですか?

室田：ミリタリーフォースです。あそこまで何も言えないパッケージというのは作ったことがなかったですし、この形自体でカッコよくなると確信できましたしね。ミリタリーフォースは武器がよく見えないのですが、おもちゃは中が見えてナンボだと思うので、そういう点でもミリタリーフォースはいいですね。マグネフオースも商品としてはなかなかいいですよ。

—次のロードスバルタンも大きなパッケージになりますが?

室田：バイオマシンの大きさでも入つたので、今までと同じぐらいだと思いますよ。売り場のことなどを考えるとサイズが変わらないのが理想ということがありますから、昔の移動基地のようなものですよね。

櫻口：実は、室田がビーグルを考えるという話もあらんのですよ。

—そうなんですか? 構想はもう固まっているんですね。

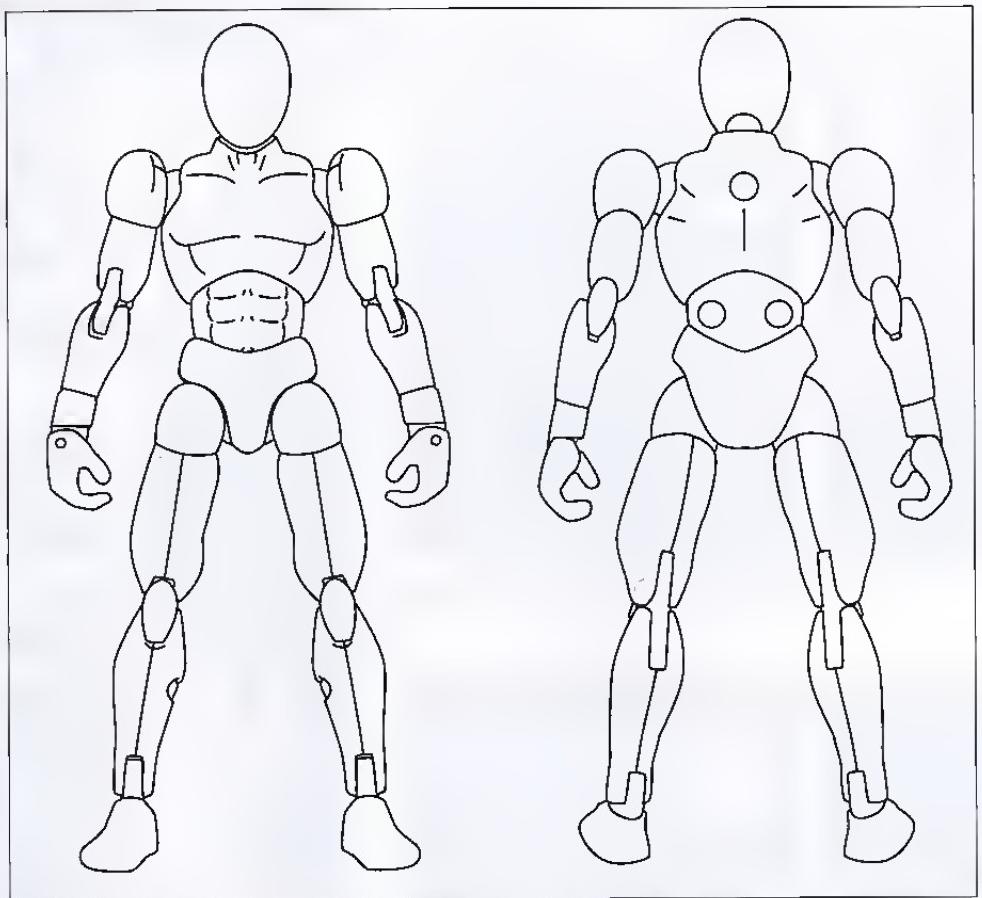
室田：全然考えていません。安彦さんから「今までと少し違ったデザインメントが作り出したものも欲しい」という話があつて、当社はもともとそういうこともやっていたので、「できますよ」と。

櫻口：はっきり言って、室田は絵はあまりうまくなっていますが、カッコいいとか、こんなものを作りました。とか、イメージはいいものをもっているんですよ。だから面白いものができるんじゃないかなとは思っています。

—室田さんは、2004年初め頃にマスターフォースと「アクロイヤーX」のオリジナルカラーリング



CGフォトストーリーのラフ案。タカラサイドの細かい修正案や指示が入っていて、ワンカットといえどもまったく妥協のない造りになっていることがわかる。



デザインメイトの起こしたミクロマン素体線画のフォーマット。ここから数々のカラーバリエーションが生まれた。

ケも手がけられて いただけですか?

が、その辺の経緯も教えて

だ！」という技術的な面での刺激はありますね。横口：「その辺も、室田でなければ僕ももつと口出したかもしれません。前任者にしろ、室田にし

から何か出してくださいという要求があつて、そうならないんです。でも「ボルティック」は上がってきた色が試作とは全然違つていて、あの時ほど、バッケージの表写真をモノクロにしていてよかつたなと思ったことはないですね。あのバッケージは完全に僕の趣味で、モノクロが一番クールでカッコいいんだろうと思つて作つていたんですが、意外などころで効果を発揮しました(笑)。

縦ぐるへ・遊び人

樋口：彼は映画もよく観るし、本や情報報誌もよく読むんだよね。

室田：映画は洋画、邦画関係なくよく觀ますね。あと僕、ゲームが好きなんです。別にゲームで得たものミクログマンに持つてこよとは全然思っていませんけどね。何にしても、特にデザインに結びつけようと思っているわけではなくて、全く違う世界のことのほうが多いかな。デザインに関する本などはほとんど読んでいません。

ミクログマンに関しての理想は、2001年のめちゃくちやキューーブリックなティエストを少しでももっとみたいなど思っているところがあるのかもしれません。

——昔のミクログマンを参考にしている部分はありますか？

室田：昔のミクログマンの情報は、最初のうちは極力入れないよにしていました。時代が変わっていますから、当時のカッコいい「今のかっこいい」ではないと思うんです。懐かしさを武器にしてしまうのは、えだらうで、そこだけは避けたいんですけど、昔の写真などを見ると「こんな振り方ができるん

樋口：彼は映画もよく観るし、本や情報誌もよく読むんだよね。

室田：映画は洋画、邦画関係なくよく観ますね。あと僕、ゲームが好きなんです。別にゲームで得たものミクロマンを持って「よつとは全然思っていないんだけどね。何にしても、特にデザインに繋がりつけよう」と思っているわけではなくて、全く違う世界のことのほうが多いかな。「デザインに関する本などはほとんど読んでいません。

ミクロマンに関しての理想は、2001年のめちゃくちゃキュークリニックなテストを少しでももらってきてみたいなど思っているところがあるのでかもしれません。

——昔のミクロマンを参考にしている部分はありますか？

室田：昔のミクロマンの情報は、最初のうちは極力入れないようにしていました。時代が変わっていましたから、当時のカッコいい「今のカッコいい」ではないと思うんです。懐かしさを武器にしてしまうのは甘えだと思うので、そこだけは避けたいんですけど昔の写真などをみると「こんな振り方ができるも

—— 横口さんからは、室田さんのようにミクロマンを継いでいく人と、今のミクロマンで遊んでいる人たちに伝えたいたいことを、一言お願いします。

横口—— 基本的に、作る側は好きなように作ればいいと思っています。ただ、メッセージは含んでもらいたいですね。どんなものにしても、作るからには伝えるものがなければ作れないですよね。ストーリーにしても、伝えるものがなければ作れません。ユーザーのみなさんは、ユーモアをもって見てもらいたいと思います。生き方にゆとりがなければ「モードア」ある見方もできないと思うので、そういう生き方が、ミクロマンで表現されることを期待しています。

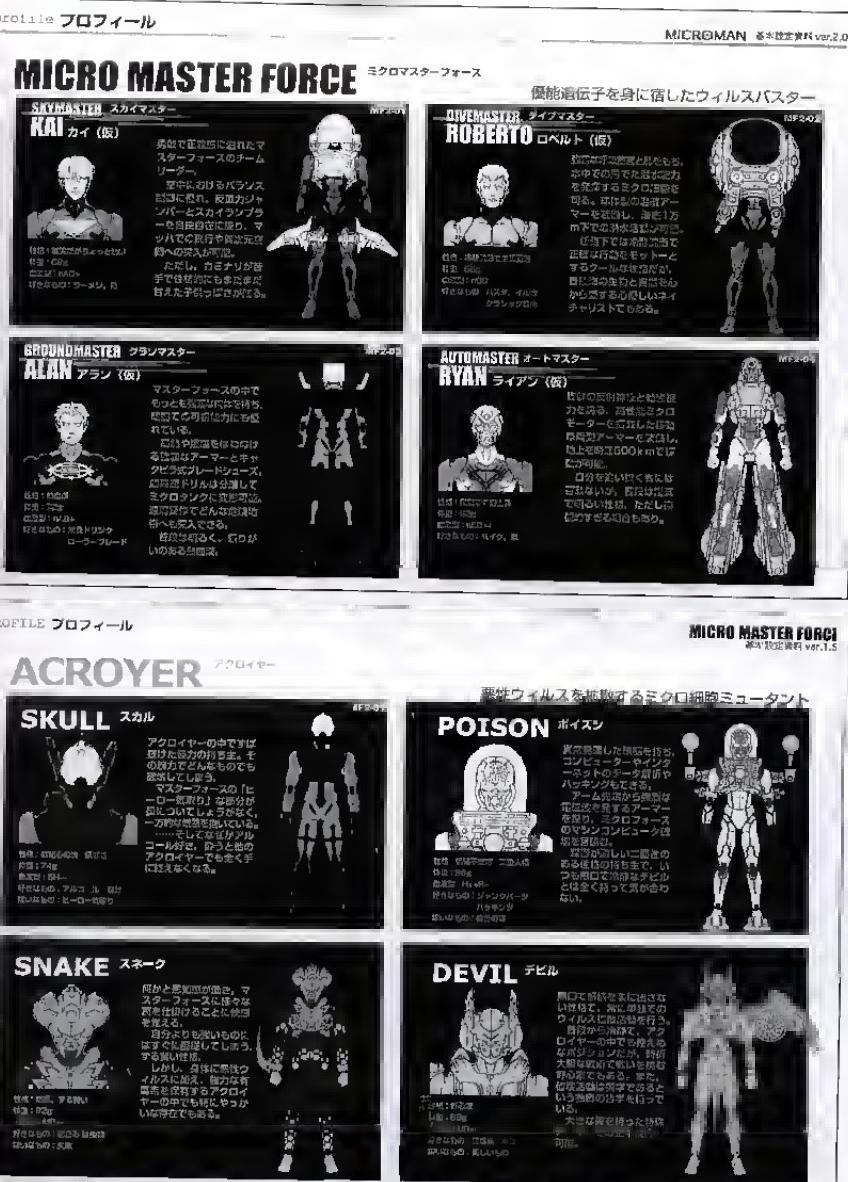
僕たち世代が幼稚園から小学校の時期は「トランヌ・フォーマー」でした。ロボットアニメですね。戦隊モノに関してはまるで記憶にありません。—ミクロマンをデザインされる時に参考にするソースはどういうところから吸収していくのでしょうか？

——僕が個人的に一番パッケージで好きなのは「マスター・フォース」なんですね。
室田「マスター・フォース」は一番きれいですね。マスク
ターフオースのパッケージを作るために最初にフォ

―― 楠口さんからは、室田さんのようにミクロマンで遊んでいる人たちに伝えたいことを一言お伝えします。
桶口――基本的に、作る側は好きなように作ればいいと思いつつも、ただ、メッセージには含んでもらいたいですね。どんなものにして、作るからには伝えるのがなければ作れないですよね。ストーリーにして、伝えるのがなければ作れません。
ユーザーのみなさんは、ユーモアをもって見ても、喜んで見たいと思います。生き方にゆとりがなければ「ユーモアある見方もできないと思うので、そういう生き方が、ミクロマンで表現されることを期待しています。

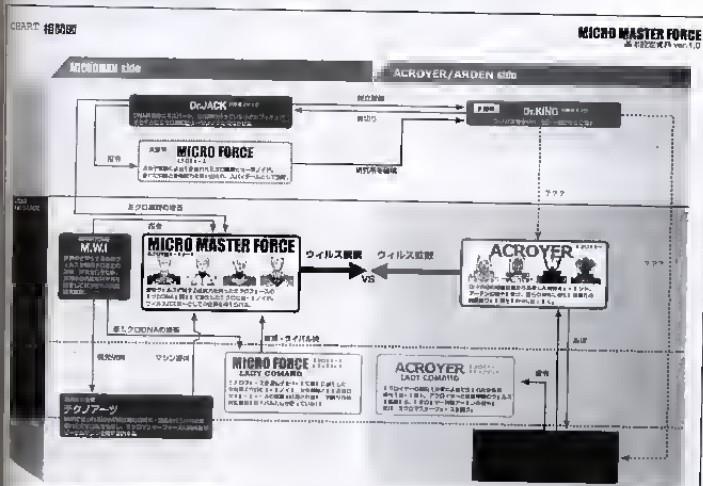
EARLY PLANNING

ミクロマンか2004年に生まれ変わるにあたって、過去にとらわれない新しい世界観、そしてキャラ設定が構築された。ここでは現在の設定以前に検討された数々のアイデアを見ていただきたい。



キャラクター設定

比較的初期の性格設定。スカル（スコール）はミクロマンのヒーロー一氣取りが氧にくわないなど、かなりコミカルなライコス！ では、



相關圖

現在の設定に非常に近い案でのキャラクター相関図。ミクロレディがマスターフォースたちを一方的にライバル視するといった設定は、この相関図の頃から見受けられる。

全く新しいミクローマンシリーズを立ち上げるにあたって、タカラサイドではその世界観やキャラクター設定が幾度も検討された。もちろん「ミクロース」など、過去のミクローマンを踏襲した要素もないではなかったが、それらの表層的なキーワードを振り切つて新しい設定にシフトした姿勢は、かつてのミクローマンが歩んできた「最新を追う」スタイルを正統に引き継いでいると言えよう。

キャラクター設定に関しては、タカラサイドのほうでおおまかなイメージが出されるが、細部は二転三転することが多く非常に興味深い。カミナリが苦手なハヤテや、アルコールに弱いスコールなど、ともすればヒロイスムを漫食しかねないギリギリの線でコミカルな要素を探り入れる傾向も見られる。結果としては現在の設定が一番収まりがよく感じられるが、こういった柔軟な発想は、現在でもミクローマンワールドの魅力的なスパイスになっているのかもしれない。

■クロマン、そしてアクロイヤーの再定義

シリーズ設定

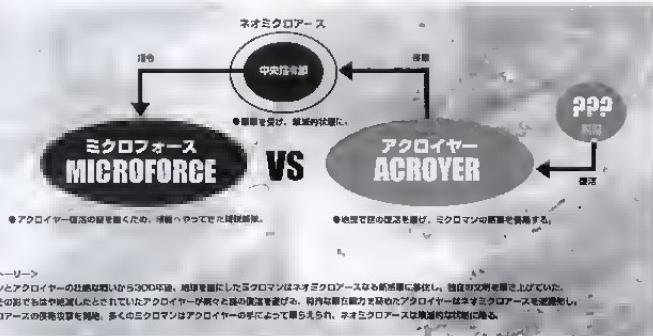
そもそもミクロマンとは何者なのか？そして敵の正体は何なのか？
新時代のミクロマンたちを活躍させるには、どのような世界観がふさわしいのか。
検討された案をご覧いただこう。

MICROFORCE ミクロフォース シオリオ版元DA-1

アクロイヤー復活の謎を解くために再び地球へ

・地図を見るが彼方の部屋でミクロアースに会っていたミコマンが、突然の復活を遂げたアクロイアによって復讐の危機に陥る。
・古代ミクロアースの文章と解釈のレーダー図を見てからに、アクロイア復活が地獄であることを知る。
・アクロイア復活の脅威を察したために地獄に行ってしまう。

人教领航



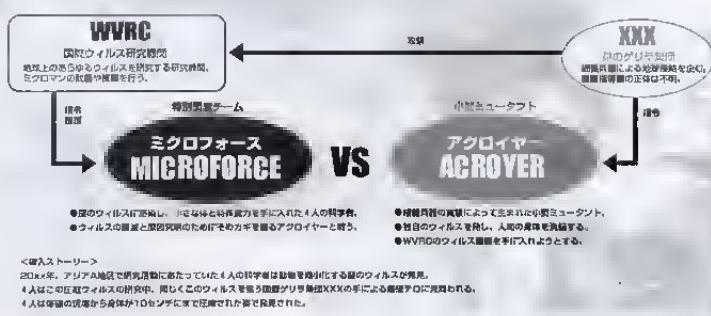
MICROFORCE ミクロフォース シナリオ設定 CAuse

驚異のウィルスによって生まれた新生ミクロマン

卷之二

- ・ウィルス表面を完成させた細胞表面を企む細胞のゲリラ性膜とその構造を阻止するために使うミクロマン。
 - ・ミクロウォーズは実験ウィルス感染によって小さな両端と特殊能力を手に入れた人間。
 - ・アーヴィング・ラムゼー・ジョンソン博士が開拓した。

三編目錄



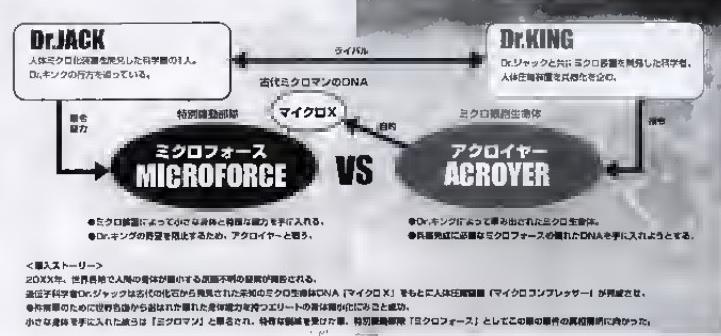
MICROFORCE ミクロフォース シナリオ設定 CASe3

古代ミクロマンのDNAを巡る戦い

· 3 ·

- ・世界各地で人類の身体が縮小する村の現象が発生。
 - ・ミクロフォースは古代ミクロマフのDNA操作によって生まれたエリートが名なる魔術界。
 - ・アクロイヤーは人間ミクロ化装置を兵器化しようとする科学者の手元。身体に動機、頭脳にはチップが埋め込まれている。

〈相應公〉



CASE1 アクロイヤー復活

昭和ミクロマンの設定と、ほぼ地続きの世界観になっているパターン。ネオミクロアースという名詞が記されている。ちなみにここで語られている300年前のミクロマンVSアクロイヤーの戦いが、昭和ミクロマン期のものなのか、ニューミクロマン時代のものなのか、はたまたマグネパワーズ時代のものなのかは不明。ただひとつ言えるのは、この案が唯一の、宇宙が前面に出てくる設定であるということだ。

CASE2 ウィルス生命体

現在の設定に一番近いパターン。ミクロマンのパワーの源が人工ウィルスによってもたらされたもので、元は人間であるという以外は、かなりの共通点を持っている。敵組織に、アクロイヤーといった総称のはかに組織名が設定されている唯一のパターンでもある。ちなみにウィルスは、細菌とはまったく異なり、対象に寄生して宿主に影響を及ぼすことで生きられる生命体。

CASE3 古代からの復活

このパターンでDr.バーンズの原型が登場。古代DNA『マイクロX』を元に人体圧縮装置『マイクロコンプレッサー』を使って人体を圧縮するという豪快な設定で、ここでもやはりミクロマンは人間が変質したものであるという設定になっている。



ストーリー企画書で発表されたハヤテの合成カット、このほかにこれが見られるのは「マガジンゼロワン」のみであった。

マイケルスター 安田 隆宏 | (株式会社タカラ) | MICROMAN

ミクロマン2004とどうラインにねじれ
欠かすことの出来ない、いわば作戦参謀。
弱冠二十代の若さながら、的確なマイケティングセンスなどを捉える視力で
ミクロマンを成功に導いた、氏の過去・現在・そして未来を聞いてみたい。

■ミクロマンとの運命的出会い

—まずは、安田さんがミクロマンのラインに入る

ことになつたあたりの話から聞かせてください。

安田：もともと僕は開発をやっていたんですが、部署異動がありまして、今の、大人をターゲットにしたネクストホビーチーム（ボーアズマーケティング部ネクストホビーチーム）に移ってきたんです。その頃ミクロマンもちょうど大人向けに展開しようという漠然とした流れで、ネクストホビーチームに託されたんですね。

正直、組織変更の「たこたのせい」で、いざ「ミク

ロフォース」を発売となつても方向性が定まっていなかつたんですねが、聞いていたより根強いファンがずっと多いことを反映したデータがとれたので、とても驚いたのを覚えています。

それまで僕はミクロマンを全然知らなかつたんですが、初めてミクロマンを見たときは「すげーよく動くな」という印象でした。オリジナルとキャラクターだけの2種類にどめておくのはもったいないなどという思いが、のちのちの「マテリアルフォース」や「ラボレーションなどの話につながっていくわけです。

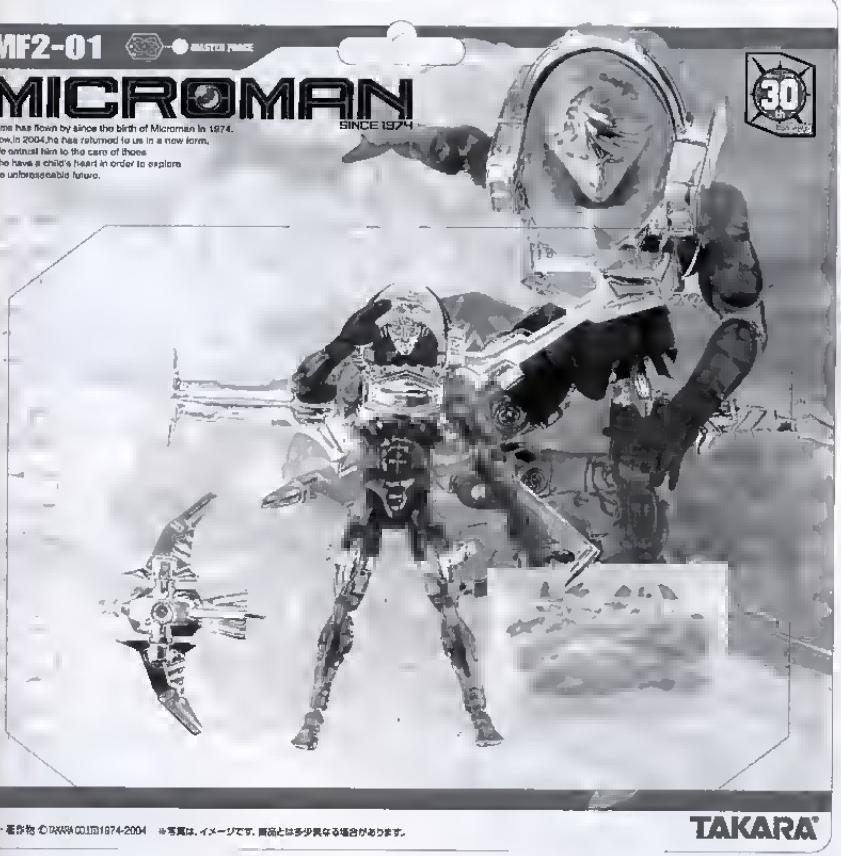
ミクロマンには、子ども向け展開の話もあつたんですよ。でも僕と安彦さんは、大人向けのほうが、よりミクロマンの魅力を表現できるという意見でした。また、子ども向けの場合は安全基準の問題も出てくるので、可動関節数を減らしてしまふんで

新たなミクロマン展開の一歩として安田氏が手がけたのが、マスタートフォースシリーズとアクロイバーX。この両シリーズの成功なしに、今日のミクロマンは存在しない。写真は合紙に試作品の画像を合成したパッケージ案。

MF2-01

MICROMAN

Time has flown by since the birth of Microman in 1974.
Now in 2004 he is back in a new form.
We entrust him to the care of those
who have a child's heart in order to explore
the unbreakable future.



制作・著作物 © TAKARA CO., LTD. 1974-2004 ※写真は、イメージです。画面上とは多少異なる場合があります。

商品的魅力を最大限に引き出して売っていくことは、子ども向けではなく大人向けだろうということですね。

結局、昔のミクロマンファンにも受け、かつ新しいファンもとれるという商品コンセプトで話がまとまりました。その中で僕は、雑誌関係でのプロモーション展開部分を専門で担当するようになって、2004年3月に至ったわけです。

■CGストーリーでミクロマンの世界観構築をはかる

CGストーリーでミクロマンの世界観構築をはかる

—「デザインメイクさんから上がってきたCGストーリーには、安田さんはどれくらい縛りでいるんですか?

安田・全部ですよ。CGを起しす上で、ミクロマンは小さくて人間は大きいというサイズ感は絶対です。きれいなCGを使いストーリーを起こすことで世界観を作り上げたと思っています。ミクロマンをより大きなラインに育てたかったので、単発でストーリーを終わらせないで、イメージ訴求で世界観をつくりつつファンを取り込んでいくという狙いでやってきました。

—ストーリーへの要求はあつたんですね?

安田・ありました。昔のアクロイヤーはヘドロから生まれていますが、その流れとは違う全くのゼロからのスタートで、ミクロマンは人間がつくり出したということにしたかった。新生ミクロマンとして生まれたからは、昔のものとはまた別の視点で展開したかったんですね。3D所動くすごい素体を知つてもうって、ミクロマンの世界にハマってほしいというところですね。

守りから攻めへの転進

—安田さん側から出した商品企画はありますか?

安田・安彦さんが出してきた企画に対しても販売データなどを元に軽く意見を言う程度で、特にありません。以前、レディタイプのミクロマン、アクロレディ・ミクロレディを出すことが決まったときは、敵と味方の配分でギリギリまでもめました。特にディータの仕様が全然決まらなくて、結局、発売死守のためにぎりぎりまで累迫した議論が続きました。もうひとつ課題になったのは胸のサイズです。ホビーの中でもライトっぽく打ち出しているのに、胸のサイズを提案してしまうのはマイナスにつながる



ミクロマン2004ワールドの地盤固めとして展開した、ミクロマンCGフォトストーリー。昔のミクロマンに捕らわれない、新たなSF観を焼き上げている。

じやないか?という意見を僕はもっていました。それがものすごい勢いで売れていて、具体的な要素を入れれば間違いないという確信もあったので、どちらを取るかかなり迷いましたね。結果、胸は変えて正解でした。

ミクロマンが軌道に乗り始めたのは「の頃からで、ここから先は、守りから攻めに転じます。売れる売れないというよりは、装着、合体、変身、ビーム武器遊びなどの遊びの要素を込めて、とにかくいろいろなことをやろうということで展開しましたね。

—安田さんは、細かいデザインなどにもかかわらされているんですか?

安田・どの商品に関してても先ほどもいったように軽く意見をいう程度で、基本的に開発に任せています。

—ミリタリーフォースはどのよくな経緯で?

安田・ミリタリーフォースは結構前からあったアイデアなんですが、どのタイミングで出すかが非常に難しいと感じていました。そこで色々なシリーズが出来てきて、ユーザーがそろそろ次ステップであるカスタマイズにチャレンジしたくなるころに満を持して展開することにしました。

8種展開してすごくウケはよかつたんですが、実はイメージが違ったんです。ミクロマンを知らないお兄ちゃんたちがお店に寄った時に見て買ってもらうというイメージだったんですけど、実際は、よりコアなミクロマンファンがすごく喜んだという意外な展開になりました。

ミリタリーフォースはシリーズを問わず、「カスタマイズ型ミクロ」としてミクロマンワールドに貢献していくラインでしょうね。

■雑誌ごとの特色を利用して誌面展開

—雑誌展開を進められる上での方針のよさなものはありますか?

安田・ミクロマンの認知が低いと思われる雑誌には、はっと見で誰が見てもかっこいいと思えるオラマの展開や30箇所動くという素体としてのクオリティの高さを前面に押出した展開。逆に認知が高いと思われる雑誌では昔のミクロマンと比較した写真の掲載など各々の雑誌の特性にあわせて展開、というのを心がけました。

プロモーション展開はCGストーリーがメインになつくるんですが、コアなホビーファンだけではなくライトなホビーファンも狙っていこうということで、

よりライトな感じの「Quanto」での展開が決まったんですよ。「Quanto」は「ノンビリでも買えます」。

「Quant」は「魅せる」を第一に考えた雑誌展開をしております。コアなファンの貢い増しにつなげたり、新規ファンをつかんでもらつたための誌面になつていつてほしいと思っています。

■コラボレーションで ブランド力アップを狙う

— 安田さんといえばコラボレーションの話を欠かすことなどができないと思うんです。

安田、「コラボはどうというより、素体をいろいろな方向で使っていきたい」という気持ちが強いでですね。でもその反面、ブランドの安売りはしたくないという思いもあるので、本当に意味のあるコラボだけを今やっているところです。選りすぐったコラボで認知度を上げて、もっと幅広いジャンルでの展開をしたい、という後々の展開まで考えてています。

「オンボーデミクロマン」も「ネイバーフッド」もミクロマンの新たな一面を開拓してくれるアイテムとなりましたね。2005年9月発売の人気キャラクターのDVDに付くコラボがあるんですが、キャラクターものミクロマンとしての魅力と、過去の豊富なコラボレーション実績を伝えたところ、互いにとつて、今までにない新しいスタイルとして展開できることではないかということで合意したんです。そういう意味では、ミクロマンのブランドはむしろ高いコラボがたくさんできたらと思っています。とにかく、面白いコラボがたくさんできたらと思っています。

■マガジンゼロワン

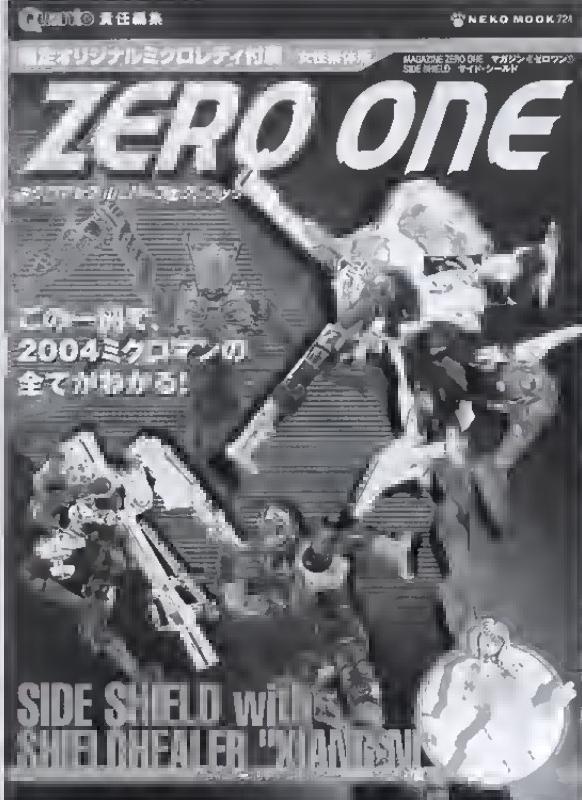
— その中で、一種異様なコラボとして「マガジン・ゼロワン」(ネコ・パブリッシング刊)がありますね。

安田、「あれは大成功でした。このムック本について

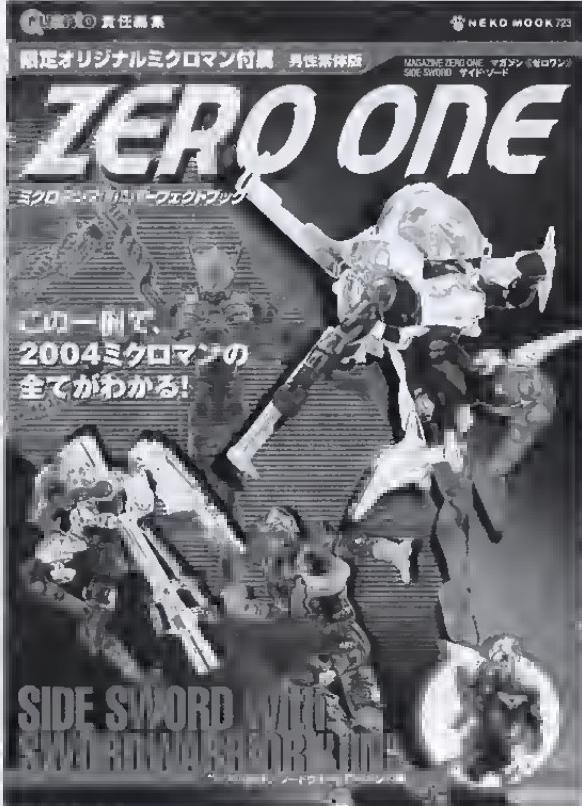
は、今度始まるマンガの伏線になつたと言えますね。

細かい設定がありたり、商品紹介がありたり、CGがまとまって載つたり、小説・マンガがあつたりといふことだつたのですが、この中で何がファンに一番反響があつたかというとマンガなんですよ。その時、CGの次はマンガなど漠然とイメージしましたね。

僕、シャン二ーは売り場で見たことがないんです。発売日に本屋に行つたら、シャン二ーはゼロといつ



コラボレーションの成功例として挙げる、「マガジン・ゼロワン」(ネコ・パブリッシング)。瞬間売り上げ率は非常に高く、紀伊国屋WEBSで発売当日第1位、年間第1位の栄冠を手にした。ちなみにサイドシールドが1位、サイドソードが4位。



コラボレーションの成功例として挙げる、「マガジン・ゼロワン」(ネコ・パブリッシング)。瞬間売り上げ率は非常に高く、紀伊国屋WEBSで発売当日第1位、年間第1位の栄冠を手にした。ちなみにサイドシールドが1位、サイドソードが4位。

■売れる法則性に基づく新ネタ 続々登場

— 安田さんのように、ミクロマン本体を扱うにあたつてどういう傾向の商品が売れるなどの法則性はできてきましたか?

— 安田さんは、マッチョ素体や女性素体などミクロワールドにおいてキャラクターの個々を際立たせるために素体に特徴をおき、かつそれが改造ファンが

状況でした。

シャン二ー人気のポイントのひとつは独特的のキャラ路線ということだと思いますが、クアンントさんからデザイン提案をいただいたとき、ミクロマンのブランドを落とすことになるんじやないかと、最初

儀も安彦さんも反対していました。でもすごく売れたので、シャン二ーを分析し、それのよさを取り込んで展開したのがエルザです。自分の足で売り場を見た感じではエルザはかなり人気があると思います。ムック本は今後のブロモーションの方向性に非常に影響を及ぼしていると思いますよ。

■2005年は攻守二刀使いの展開プラン

— さなる挑戦として、2005年度の「マグネットオース」についてお話を聞かせてください。

安田、「マグネットオースには今後の狙いがあります。ミクロマンには現在、オリジナル、キャラクターモデル、着ぐるミクロマン」、マテリアルフォースの4つがあるんですが、ミクロマンとしてのラインをもっと増やして、ラインごとに競い合う体制でそれぞれのミクロラインを高めていくようになります。マグネットオースはマグネットギミック系を追求していくラインとして確立させて、「春麗」「さくら」は格闘系ラインとしてまとめてやっていくというところで、ひとつのチャレンジではありますね。

「アクロイヤーX2」は、バーンの組み替えが可能な点で素体ファンを取り込んでいくことができます。かつて替えられている場所がポイントとなる部位なので、売れる要素をぎっかり詰めたものなんですよ。アクロイヤーX2は絶対に売れるという自信をもって出した商品です。

— 一番人気の「メダルグ」と「ファンタム」は、マッチョや透明など、新しい要素の素体を取り入れてますし、ブランチは「バストレ」、エルザは萌え系で裸足という点が特徴になっています。

— 安田さんは、ミクロマン本体を扱うにあたつてどういう傾向の商品が売れるなどの法則性はできてきましたか?

— 安田さんは、マッチョ素体や女性素体などミクロワールドにおいてキャラクターの個々を際立たせるために素体に特徴をおき、かつそれが改造ファンが

できるようにしたり、胸を大きくしたり、素体にワントップを入れることで素体ファンをつかむことができる。

また今の時代だと、リアル系よりは若干アニメ寄りかなと思っています。今度出る4つの「ロードスバルタン」はどちらかというとアニメ寄りの顔ですし、ビーグル自体もアニメっぽい感じを出しています。それが正解ということではないですし、毎回ではないにしろ、そういう要素を入れる必要もあるんじゃないかなと思います。その2点ですね。

安田：とりえずはロードスバルタンの1600円を上限にしています。

基地も含めて、全ては「売れたら」ということでですね。

安田：基地も、この感じだと2005年は出しているタイミングなんですね。イラストなどのギリギリのところまでは起にしているんですけど、今のところ具體的な商品化の予定には入っていないんですよ。

素体では、ボイスレコーダーが内蔵されていて、声を吹き込んで録音できるというタイプが試作段階まで来ていました。残るは、ミクロマンとして売るのか、雑貨ルートで展開するのかという戦略的な部分ですね。ほかにも、携帯ストラップ用の小さい昔のミクロマンなど、ネタとしては豊富にストックしてあります。

■ 消費者としての目で同世代を囲い込む

安田さんの、ミクロマンに対する一消費者的な思いというものはどんなものですか？

安田：コアでもない僕みたいな人間に売りたい。浮動票。世の中には僕みたいな人間ってすごく多いんですね。僕は今26歳なんですけど、世代的にもちょうどいいんですよ。ここを落とせば一気にヒットするだろうなということがあるので、まずは自分が欲しいと思う商品にしたいですね。アクロイヤーX2は、直感的に「これは大丈夫だ」というのがありましたから。今後展開していくミクロマンのマンガなどで僕の年代の層をつかんでいきたいたいなと思います。

安田：「春麗」「さくら」です。キャラクターとして僕の世代ですし、体をよく動かす格闘キャラは30箇所可動のミクロマンにぴったりだと思いました。春麗、さくらでキャラ格闘シリーズを立ち上げたいと思っています。彩色に関してのクオリティも随



安田氏のお気に入り、アクロエルザ。キャラ単体の魅力の振り下ろしという面において、ミクロマン2004は過去のどのシリーズにもなかった境地を開いたと言えるだろう。

分上がっていますので、今度の春麗、さくらは結構いい表情になっていますよ。

— 安田さんが個人的に一番オススメの1体は何ですか？

安田：仕事の目として、エルザです。エルザは、完成よりも新展開のミクロマンの始まりに近いアイテムかなと思っています。過去のミクロマンとは違ったティーストで展開できる要素をもつたという意味では、ものすごく魅力的な商品でしたね。苗えいいう棒にたらわざにこういう新しい展開ができるれば、新規ファンもどんどん入ってくるんじゃないでしょうか。

■ 2005年 4つの展開指針

— 2005年はどういう展開をされる予定ですか？

安田：2004年で波に乗ったということもあるんですが、テーマの一つがミクロマンユーザーとの距離を縮める展開ですね。オーダーメイドコンペニヨンなどのように、ファンを取り込んでいく展開は非常に有効だと思います。そういう意味では、今度のクアントにおけるマンガと人気投票はとても期待している企画なんです。イベントでも、ただ商品を置くだけではなくて、毎回違った見せ方をしていくことができればと思っています。

イベントをしたり雑誌で回答していくなどのいろいろな方法で、ユーザーと接していくかなと思っています。

目標その2は、徹底した世界観をつくりこむことです。今までの世界観は序章の序章みたいな感じなので、もっと深いソリオをつくりたいというのが1つです。新規ファンもちろんターゲットにしていますが、現在のコアなファンをより納得させられるようを展開を心がけていくことですね。

3つ目の目標は、「コラボレーション系をさらに充実させる」ことです。ブランド力もアップしますから。着ぐるミクロマン的なものでもいいんですよ。

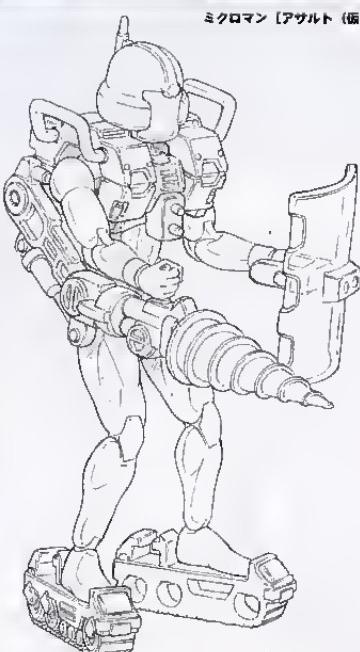
最後の目標として、海外展開を視野に入れていくたいと思っています。海外で人気があるのは「バットマン」などのキャラクターですが、30カ所が動く新素体のミクロマンをキャラを中心に行進発し、オリジナルモチーフ等でたくさん提供して、海外で成功させたいなと思います。海外関係を成功させてブランド力を強めていきたいところですね。

ネーミングの変化

ミクロマンのネーミングには細心の注意が払われる。キャラクターや商標上の問題など、さまざまな要素がからみあって現在の名称となっている。

■マスターフォース	■バイオマシン
・ミクロマスターフォース	・バイオマシンフォース
■スカイマスター・ハヤテ	■マシーンミラー
・スカイマスター・カイ	・J-MIRROR
・スカイ	■マシーンスティンガー
■グランマスター・アラン	・M-CONDOR
・グランドマスター・アラン	■マシーンタイガー
・ランドマスター・アラン	・D-TIGER
・アサルトマスター・アラン	■マシーンコング
・アサルト	・G-PANTHER
■ダイブマスター・ベルト	■ミリタリーフォース
・ダイバー	■テクノウェーブ
■オートマスター・ライアン	・テクノダイブ
・ロードマスター・ライアン	■フォレストハイド
■アクロイヤーX	・ディープフォレスト
・アクロイヤー	アクロイヤーX2
■アクロスコール	■アクロファントム
・スカル	・アクロバゴース
・スカルマスター	■アクロメダルグ
・ドグロス	・アクロダグルグ
■アクロクレイヴ	・アクロゴーレム
・デビル	ロードフォース
・デビロイド	■ロードフォース
・デビルマスター	・オートフォース
■アクロボルテック	・スバルタンフォース
・ポイズン	■サイドキャリバー
・ポイズンマスター	・サイドファントム
■アクロハイオム	設定関係
・スネイク	■M.I.C.R
■ミクロレディ	・M.W.I
・マスターフォースレディコマンド	・WVRO
■ミクロレディ・ダイアン	■N-tec社
・マスターフォースレディコマンダー	・テクノアーツ
■ミクロレディ・シナ	・MicroArts
・マスターフォースレディニンジャ	■Dr.バーンズ
■アクロレディ	・Dr.JACK
・アクロイヤーレディ	■Dr.シルバー
・アクロイヤーレディコマンド	・Dr.KING
■アクロディータ	
・アクロジャンヌ	
・アクロディーテ	

ミクロマン【アサルト(仮)】正版



グランマスター・アランの準備機。しっかりとアサルトと表記している。もちろんこのまま商品名になることを想定したものではなく、あくまで便宜上の呼称である。ちなみにアランの画稿もタイタンヘッドの形が違う。ブルーシールドの方向が現行と前後逆であったり非常に興味深い。

このほか昭和ミクロマンファン的に面白いポイントとしては、バイオマシンの名称。これはスパイマイジシャンの、スパイカーの頭文字そのままである。また、アクロレディ側にもレディコマンドの呼称があったりと、昭和ミクロマン期に存在したランナップは、しばらくそのままの名前で呼ばれることが多いようだ。

さらに、ミクロレディの名称が、マスターフォース系列のものも興味深い。

商標と特に関係ない名称変更としては、MIC.Rの名称。二転三転としているのが興味深いが、正式名称は不明で、設定には略称のみが書かれている。

余談だが「マガジンゼロワン」のソードウ・オリアージンは、ソードマスター・ジンという名称であった。

ミクロマンのキャラクター名はそのまま商品名に直結する」とが多いため、さまざまな要因で名称が変更されるケースが多い。

特に名称の検討案が多いのがマスターフォース期だが、これは商品名というより、開発上のコードネームで進行している時期が比較的長かったという理由によるもの。

このほか昭和ミクロマンファン的に面白いポイントとしては、バイオマシンの名称。これはスパイマイジシャンの、スパイカーの頭文字そのままである。また、アクロレディ側にもレディコマンドの呼称があったりと、昭和ミクロマン期に存在したランナップは、しばらくそのままの名前で呼ばれることが多いようだ。

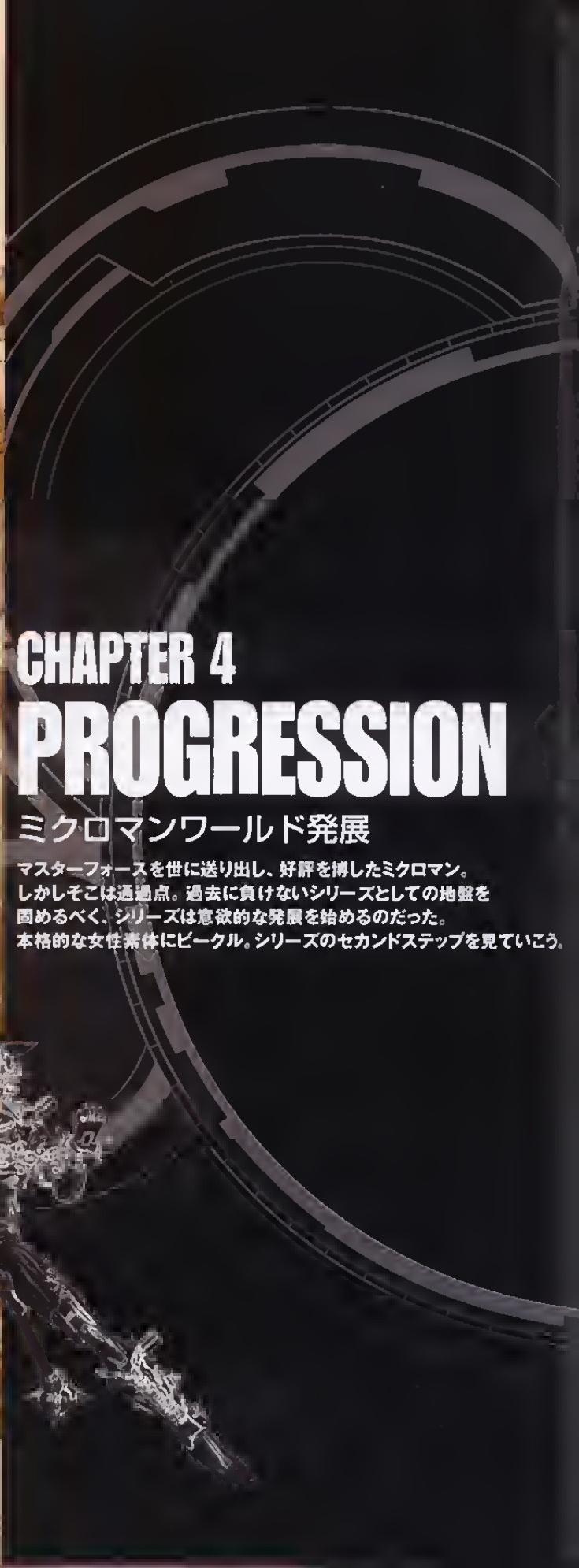
さらに、ミクロレディの名称が、マスターフォース系列のものも興味深い。

商標と特に関係ない名称変更としては、MIC.Rの名称。二転三転としているのが興味深いが、正式名称は不明で、設定には略称のみが書かれている。

余談だが「マガジンゼロワン」のソードウ・オリアージンは、ソードマスター・ジンという名称であった。

ネーミングに見るミクロマンの世界観

MICROMAN PROJECT WORKS



CHAPTER 4 PROGRESSION

ミクロマンワールド発展

マスターフォースを世に送り出し、好評を博したミクロマン。しかしそこは通過点。過去に負けないシリーズとしての地盤を固めるべく、シリーズは意欲的な発展を始めるのだった。本格的な女性素体にビーグル。シリーズのセカンドステップを見ていこう。

ミクロレディ・アクロレディの名前は、シナ以外すべて女神から命名。ダイアン（ダイアナ）、ヴィーナ（ビーナス）など。ディータの企画時のもうひとつのお名前はディーテ。アフロディーテ（アフロディー）だったのだ。ちなみにビーナスとアフロディーテは神話上同一人物。

ア

OFFICIAL PHOTO

ミクロマン マイクロレディ ダイアン

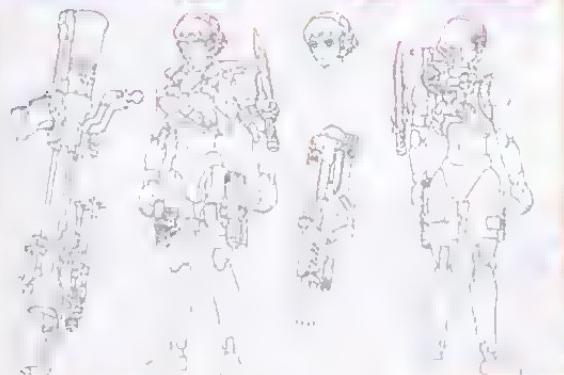
2004年5月発売 定価：1,344円(税込)

ミクロマン2004初の女性柔軟体キャラクター「ミクロレディ」の一人。軍事戦略に優れ、勇敢で正義感に溢れたミクロレディチームのリーダー。マスター／オースの戦闘補佐役を命じられているが、男勝りで負けん気が強く、マスター／オースをライバル視している（基本設定より）。ミクロバルカン04型（ミクロバスターP3、Z-GPの通信機、ジャッカルブレードを装備。ミクロバルカンは、バイボッドが可動式になつており、構えて膝立ちの射撃姿勢をとることが可能。その他の装備は全て専用ホルスターに収めることができます）

DESIGN WORKS



COLORING IMAGE



ダイアンの全身デザイン本。頭部を除きほぼ完成型に近い。ミクロバスターP3のマガジン分離機構も変更されている。



ダイアンの頭部デザイン本。2種類の髪型とともにゴーグル周りのデザインが描かれています。

DEVELOPER'S COMMENT

顔をいろいろ横糸し、ゴーグル・武器ギミック含め、強度・肉厚に限界がありました。装備としては充実させたつもりでしたが、かえってゴテゴテした感もあります。

M1-02 ミンジヤレディイジナ SHIMA

OFFICIAL
PHOTO

COLORING IMAGE



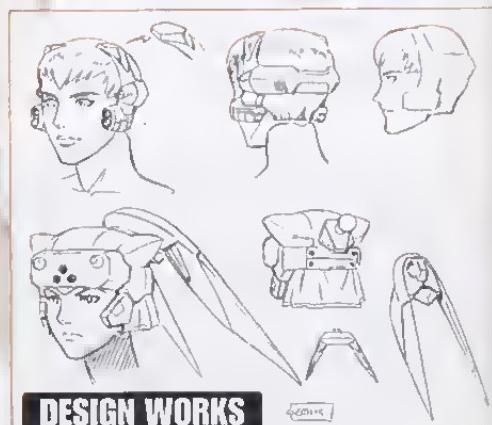
2004年5月発売 定価: 1,344円 (税込)

シナの顔デザイナー、ダイアンも渡している。既成品ではメキシバーツであるためわかりづらいが、後頭部が「布」であることがハッキリと確認できる。

DEVELOPER'S COMMENT

忍者らしく武器の組み換え変化をテーマに開発しました。頭は市川氏にリライトしてもらっています。ヘッドギアを立体にしたとき頭が大きい印象が出てしましました。名前は社内の娘から取りました。

ミクロレディの一人。日本古来の格闘忍術を体得したアサシン（暗殺者）忍者。軽快な身体を活かした偵察や情報収集の任務を得意とする。またマスターFFオースの援護も行う。普段はおっとりとした優しい性格（基本設定より）。全身に刃物系の装備をまとった忍者ミクロレディ。飛燕手裏剣は手首のホルダーに装着可能。2本のアサシンダガーと双頭槍を組み合わせることによってツインランサーとなる。ボニー・テール状になっている髪飾りはボールジョイントで可動。



DESIGN WORKS

素体の二重関節を曲げるときは、男女ともに下腕側から曲がるのが一応正解。これは、曲げたときに肘の骨が出っぱるシルエットを再現しているため。膝関節を曲げるときは、腰側から曲げても同時に曲げてもプロポーションは崩れない。ちなみに女性素体こだわりのポイントは恥骨のふくらみである。何度もリテイクが出された。

OFFICIAL PHOTO

アクロヴィーナ



DESIGN WORKS

ヴィーナスのデザイン案。全体的なシルエットは製品版にも引き継がれているが、肩部のディティールにかなりの相違点が見られる。



2004年5月発売 定価：1,344円（税込）

DEVELOPER'S COMMENT

アクロイヤーレディの方向性に切り替え、2点ともあまり時間がない中の進行でした。天使のようなゴージャスな装備、ギミックをイメージしていましたが、悪の要素を強めるためにシザースに転化させました。名前は「ヴィーナス」をもじりました。



ミクロレディと同時にデビューした「アクロレディ」の一人。地球外ウイルスとミクロ細胞の融合により誕生した女性型アクロイヤー。外見の美貌とは裏腹に冷酷で、アクロイヤーXをもじのぐ戦闘能力を持っている。アクロスコールと何らかの関係があるらしい（基本設定通り）。巨大な4枚刃のヴィーナシザーズを背中に背負っており、これが主武装となる。手持ち武器のアクロサイズは上下に分割して、手首にマウントしたり、手首バーツと換装することが可能。フェイスバーツのゴーグルは外すことができる。

A.I.-12 アクロ・デイーダ

OFFICIAL PHOTO



2004年5月発売 定価：1,344円（税込）

アクロレディの一人。隕石に充満していたウイルスから誕生した女性型アクロイヤー。力こそヴィーナにはかなわないが、並はずれた瞬発力とスピードを誇る。実はヴィーナの横暴な態度に愛想を尽かしている（基本設定より）。アクロバット、鎖とブレスレット付きのアクロサイ、ギロチンブレードの組み合わせで、様々な武器を作ることが可能。ちなみにヴィーナのバストサイズが少しであるのに対し、こちらはSサイズである。ヒールは両方ともハイヒール。

DEVELOPER'S COMMENT

同じく格闘家のイメージ、武器を持った悪の女のイメージで、ギミックは造型ながら組み合わせ遊びを同時に考えたところがあります。名前は「アフロディーテ」から来ています。



ディーダのデザイン本だが、見てのとおり元はミクロレディとしてデザインされたものが、アクロレディ側にシフトされたもの。装備は三節棍だけが引かれている。



タカラホビーサーチコーナーでは、毎回バーコード状の特典を使用しているため、クアントを手にとつて本コーナーを探したいときは、「このバーコードが見えるページを探せば」発見できる。もちろんこのほかのコーナーもホビーフレームが満載なので、くまなく読んで堪能してほしい。

QUANTO

ホビー誌『Quanto』における誌面展開

おもちゃ雑誌「Quanto」では、現在コミック版ミクロマンが好評連載中。タカラホビーサーチでも、毎号嗜好を凝らしてミクロマンのホットなニュースを届けている。過去の誌面や特写カットを紹介していく。



ジンとシャンニーの装備公開号で使われた、キャラクター紹介4コママンガの4コマ目。ちなみにこの背景は、マガジンゼロワン内でコマンダーミクロマンが鉄球を受け止めるカットと同一のもの。同日に撮影。

クアント誌面。これはロードモービル紹介号。タカラホビーサーチは毎月2ページを使って、ミクロマンの最新情報を届けている。またミクロマン以外のタカラホビーモデルも少しあり、その他の情報も豊富だ。

キャラクターオーディション

特 MICROMAN 報
「Quonto」キャラクターオーディション
シルバーメンチコンテスト
豪華クリーフォースを
豪華賞品プレゼント

152-8545
電話番号
トヨタモータースタジオ
(株)ネコ・パブリッシング
Quonto
コミックミクロマンオーディション実行委員会

コミックオリジナルミクロマンのキャラクターオーディション告知。クアントではこういった読者参加型企画を積極的に行っており、注目された。



バイオマシン初公開の号に描き起きた年が、タカラ少女が、顔にに30周年ロード少女風つながる銀色のミクロマンが登場。ちなみに柄は30周年ロード少女風つながる銀色のミクロマンが登場。ちなみに柄は30周年ロード少女風つながる銀色のミクロマンが登場。ちなみに柄は30周年ロード少女風つながる銀色のミクロマンが登場。

「Quonto」におけるミクロマンの紹介コーナー・タカラホビーサーチでは、ミクロマンというコンテンツを魅力的に見せるために、毎回変化をつけた展開方法を試みている。あるときはクールに走り……といった具合である。

比較的ライトに、肩肘を張らない大人のおもちゃユーチャーをメインtargetとしている。あるときはクールにして、誌面展開がなされている雑誌であるため、ミクロマンを毎月誌面展開しているタカラホビーサーチのコーナーも、やはり肩肘を張らず、商品に対して詳細なディテールがわかる写真やスペックを紹介することに重きを置きながらも、なるべく「カッコよく」「楽しく」見せることを基本方針としている。

クアントの特色としては、まず毎回の特写カットを大事にしていること。美麗な公式写真と差別化するために、なるべくイメージを優先した写真を積極的に撮影して誌面に掲載するように心がけている。逆に文章では、試作品をいじつたうえでなるべく詳細なスペックをお届けするよう心がけている。

またもうひとつ特徴として、去年のオーダーメイドコンベンションや今年のキャラクターオーディションなど、タカラの全面協力をいたいたいたタイアップ企画が多いことが挙げられるが、こういった展開を大事にしながらも、決してそれだけが魅力と思われるのないよう、ミクロマンファンのためのコーナーとして、創意工夫を続けていきたい。

2005年度からは「コミック版ミクロマン」の連載もスタートして、ますます盛り上がるであろうミクロマンワールドの一端を担うことができれば本望だ。皆様、これからも「Quonto」タカラホビーサーチをよろしくお願ひいたします。



本誌ではほぼ地紋扱いだったブランナとエルザのカット。アクロイイヤーX2の紹介としてはこれで三ヶ月目であり、キャラクターを描んだ上で前号との差別化を図ろうとしている。



ミリタリーフォースの装備紹介カット。これを地盤として、本誌の見開きで使用。ちなみに本誌でよくある装備の空中浮遊カットは、アクリル板の上に並べた装備に対して、角度を微妙に変えて撮影。あとでPC上で角度の合った写真を切り出して貼っていくというやり方。

Quanto誌面公開・未公開写真

ミクロレディ・アクロレディの装備紹介カットは、次の月にカラーホビー.comの壁紙として配布もされた。ちなみに背景のバーコード状のサークルは、現在展開中のコミックのミクロショーティングシステムにも使用している。



マグネフォースのキャラ紹介カット。複数のポージングをさせた写真を、画像処理のあとに一枚に組み合わせている。



月刊「Quanto」毎月30日発売。
株式会社ネコ・パブリッシング刊

アクロイイヤーX2の集合カット。一見合成のようだが、4人プラス1匹は、すべてワンカットで撮影。デスクレジヴの上にバランスを崩さずエルザを座らせるのに数時間を使っている。



MICRO PICK UP

乗り物はビークルと呼称されることが多いが、ビークルは厳密には車両、つまり車輪の付いたもののみを指す。そのためマシンミラーはパッケージではビークルではなく、フランクニットと表記されている。マシンミラーディングカーは機体底面に車輪が付いているためビークルと言えなくもない。

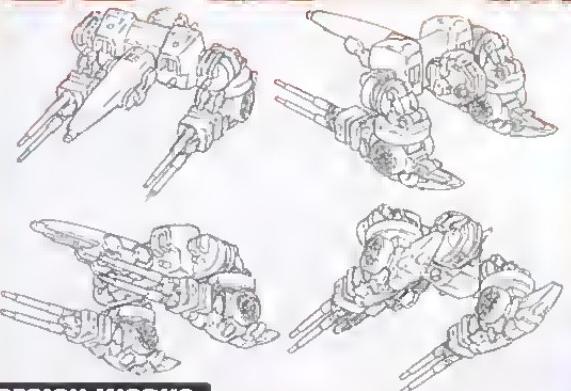
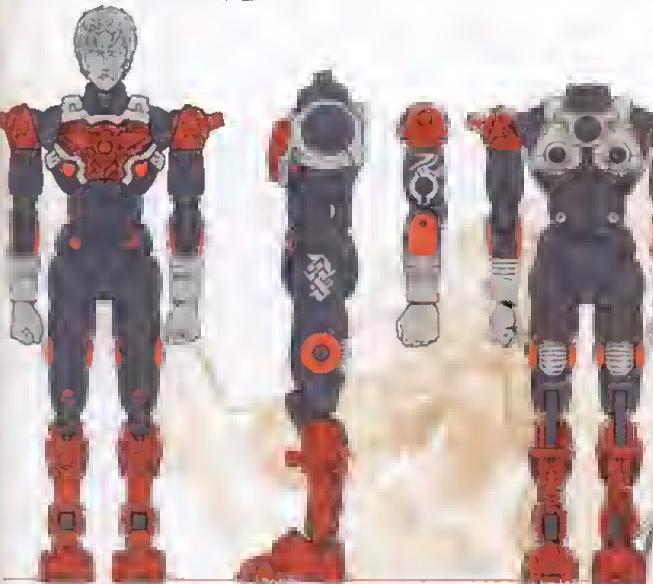
「ビークル」

EM-01 マジンミラー+マジンマイクロマンゼクウ

OFFICIAL PHOTO

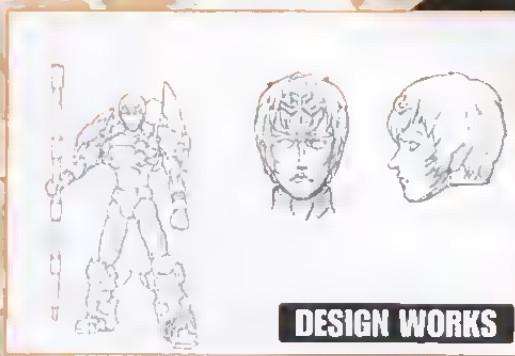


COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

マシンミラーの決定稿。この時点ではゼクウが上に乗るための3ミリジョイントは存在しないが、他は肩部の関節機構などを含めて精密に描かれているのがわかる。



DESIGN WORKS

2004年9月発売 定価: 1,680円(税込)

「バイオマシン」シリーズに付属するマシンミクロマンの一人。ミクロ生命体の中でもすば抜けた機動力をもつ、マシンフォースのエース。性格設定でのプログラミングエラしにより、横暴な性格になってしまったため、リーダーのトリニティにその行動を監視されている。愛機マシンミラーは、ゼクウ専用のエアボッド。超小型Gコントロール・システムにより超高速飛行を可能にした(基本設定より)。外装の各部が素体に装着されることでゼクウをバイオテックモードに変化させることが可能。両端のミラーバルカンは組み合わせることでゼクウ用の格闘兵器ゼクウボーンとなる。

DEVELOPER'S COMMENT

合体メカと同様の企画「マシンフォース」ということではじめた商品。リーダーの獣頭はマスター・フォースの時代からあったイメージのひとつで、結果的に「孫悟空」絶縁になりました。その後「ゼクウボー」になる武器などキャライメージに合う要素を追加しました。



バイオマシンシリーズは乗り物にミクロマンが付属。という商品構成のため、乗り物にコードナンバーは付いているものの、マシンフォースには表記されていないことが多い。

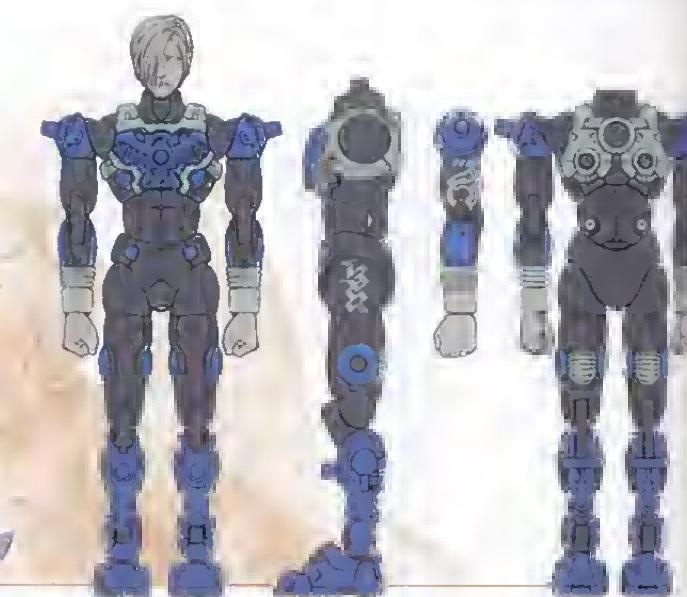
現在のところ明記されたのはマガジン『ゼロワン』。ちなみにロードスバルタンシリーズも同様の構成となっている。

BM-02 マジーンステインガーナマジンミクロマンゴードー



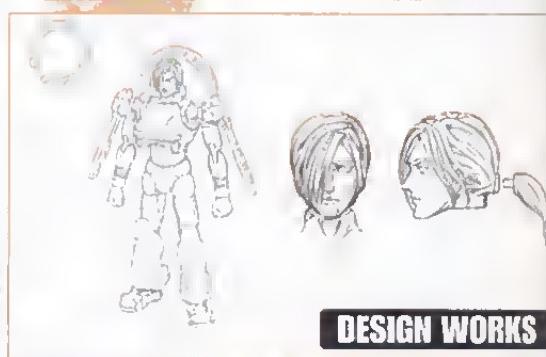
2004年9月発売 定価: 1,680円（税込）

マシンノミクロマンの一人。あらゆる学問に精通したマシンフォースの頭脳派。対アクロイヤー戦では的確な情報分析能力で標的の弱点を見抜く副官的な役割を果たす。少々ナルシストで、精神的に打たれ弱い面を持つ。乗機のマジーンステインガーは、うつぶせになつて乗るタイプの水空両用機。ステイングソナーからアコロウイルスを遠隔スキャンし、データ化することができる（基本設定より）。素体の後ろ髪は左右に回転可動。外装の各部が素体に装着されることでゴードーをバイオテックモードに変化させることができる。機体後部は展開してミクロンイングになるほか、先端はミクロマン用の剣となる。



DESIGN WORKS

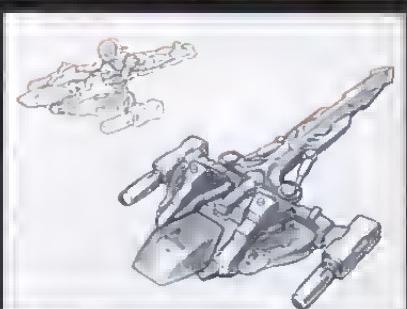
後光を感じさせるゴードーのバイオテックモード。マシンフォースは、驚くほど造形がデザインに忠実に再現されているのがわかる。



DESIGN WORKS

DEVELOPER'S COMMENT

「Mコンドル」というコードネームで進行していました。商標上の都合で「エイ」を彷彿する造語に変更しました。尻尾を分離してウイングにしてみたり、フロントの透明パーツを合体時の後頭部アーマーにしたり、土壇場で色々と変わりました。



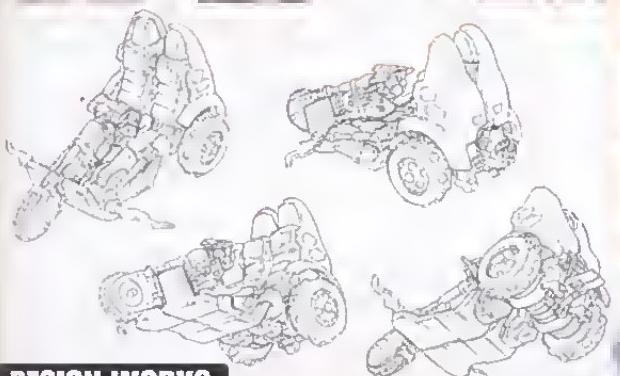
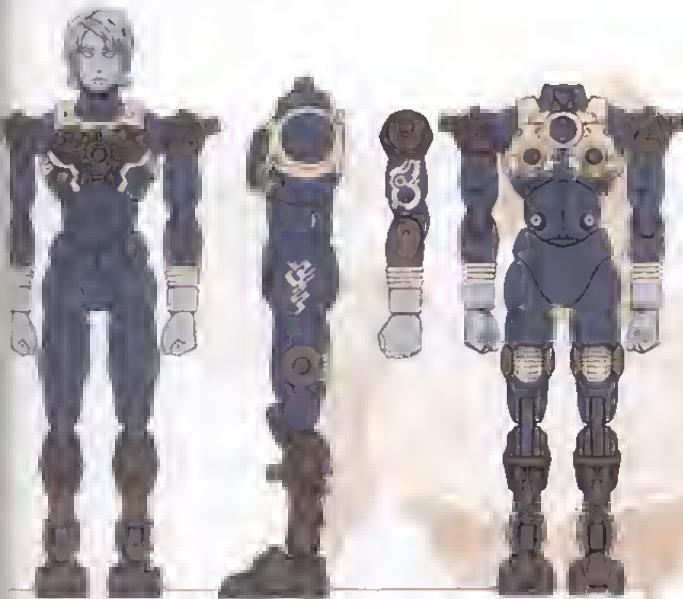
バイオマンのネーミングは、昭和ニューミクロマン時代に行われたミクロマン改造コンテストの賞品として用意された、鳥型二脚メカの名称から。ちなみに現物は、タカラの賞品としては異例、レンジンキヤスト製のキットであった。

OFFICIAL

EM-03 マジンマイクロマン・ハック

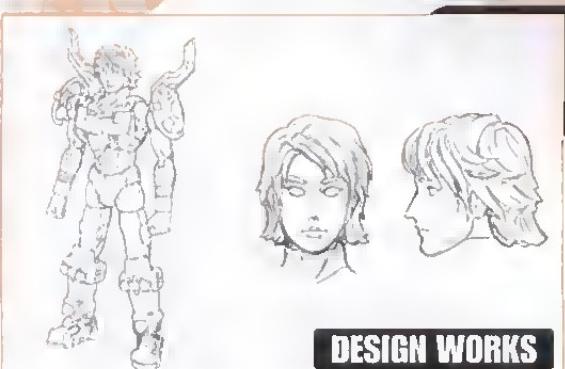


COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

マシンタイガーデザイン稿。タイヤは軟質樹脂にするかどうかが検討されたこともあったという。

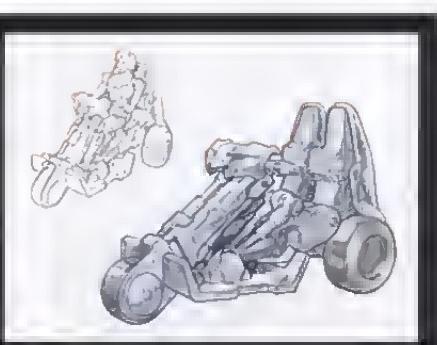


DESIGN WORKS

2004年9月発売 定価: 1,680円(税込)

DEVELOPER'S COMMENT

猪八戒モチーフが決定していくながら、藤原さんにはイケ面をお願いしていたかどうか忘れましたが、個人的には好きな部類の顔でした。足の変形機構は強度的な部分で不安がありました。何か形になりました。



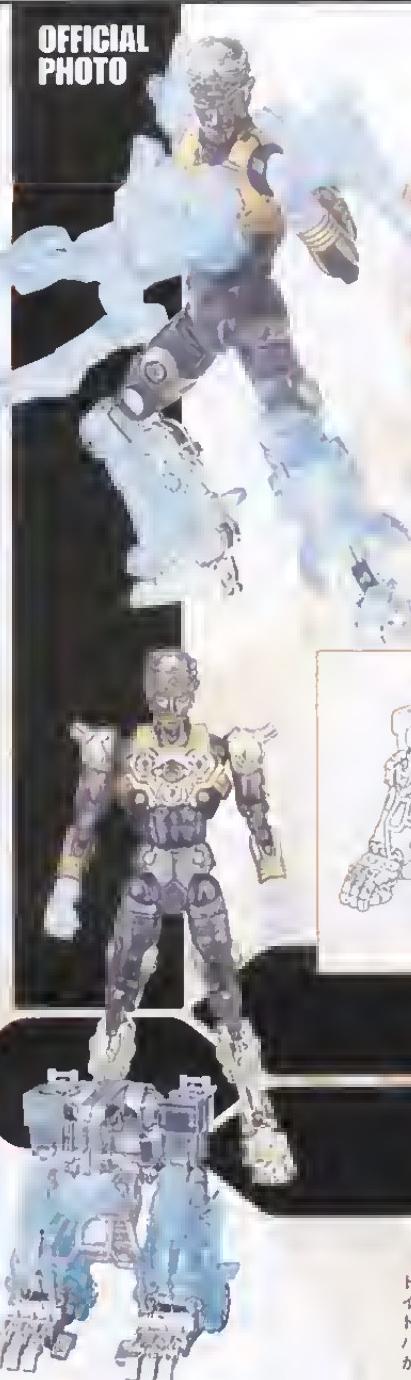
マシンマイクロンの一人。マシンマイクロンきっとの怪力を誇るアスリートファイター。肉体面だけでなく高速マシンを乗りこなすドライビングテクニックを持つ。しかしながらの大食漢で、空腹になると戦闘不能に陥ってしまう。乗機のマシンタイガーハックは、全地形対応の高密度ミクロタイヤを装着した陸上バギー。バイオエンジンとタイガーサスペンションを自動制御するモービルードにより、あらゆる悪路を高速走行可能(基本設定より)。外装の各部が素体に装着されることでハックをバイオテックモードに変化させることができる。

MICRO PICK UP

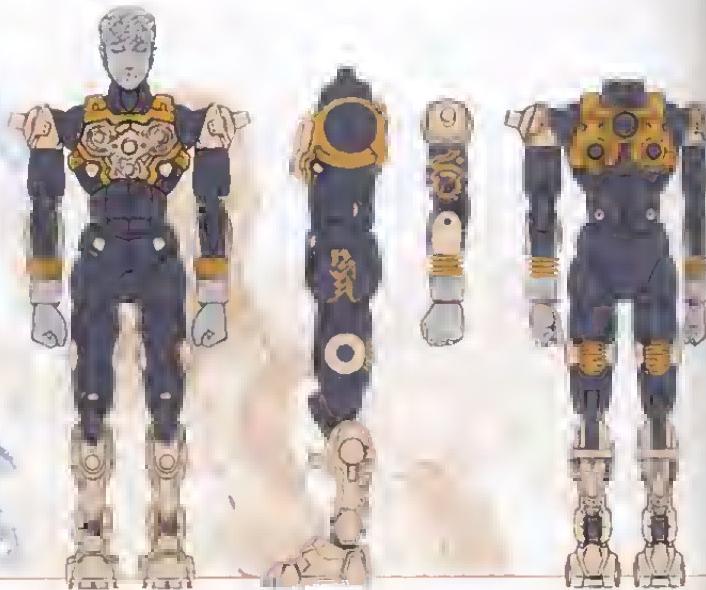
バイオマシンのリーフレットには、MICRO基地内でハヤテとゼクウが熱くスクラムを交わす画像が載っているが、これが見られるのは当該リーフレットだけ。ちなみにホビー各誌でも、編集部により特写がしばしば行われた。

BM-04 マジーンコング+マジンミクロマンアドリニティ

OFFICIAL PHOTO

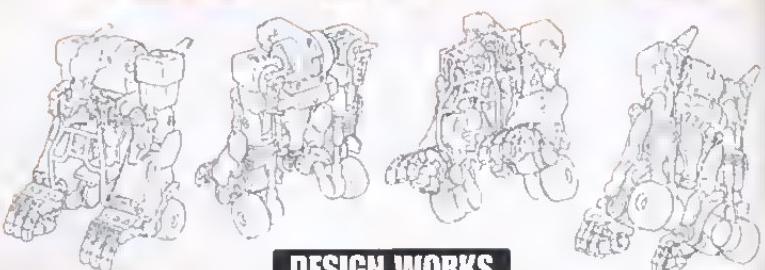


COLORING IMAGE

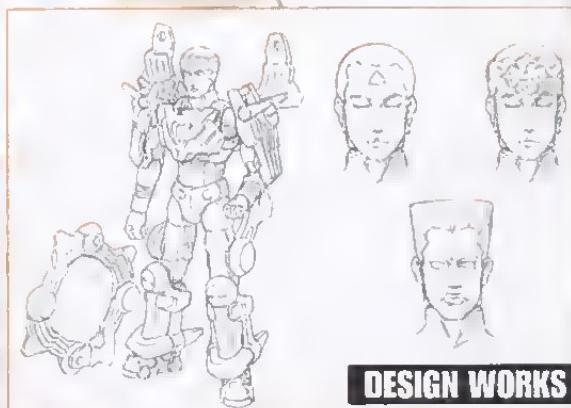


DESIGN WORKS

マシンコングの決定稿。バイオテックバーフの形状が微妙に異なるのがわかるだろう。



トリニティのバイオテックモードと、フェイス・バーフ実機化がなっているもののほか、鬼軍曹のようなものまで検討されている。



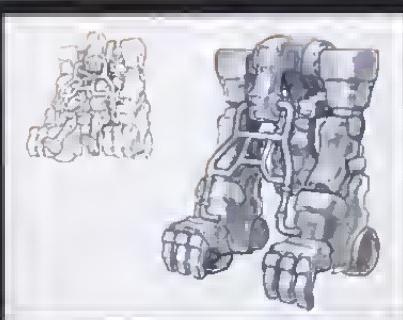
DESIGN WORKS

2004年9月発売 定価: 1,680円(税込)

マシンミクロマンのひとり。マシンフォースの基礎任務、戦略、戦術などを担うリーダー。無意味な争いを嫌い、ミクロ生命体と人間の共存を願う。寛大な心と厳しさを併せ持つ。乗機のマシーンコングは、高性能バイオセンサー・スコープと他のミクロマンへのLANシステムサーバを搭載したトリニティ専用指揮・偵察ローダー。巨大な腕パンツアームは打撃攻撃やマシンの牽引に対応し、掌部のGエフェクターを使用した空中飛行も可能(基本設定より)。外装の各部が素体に装着されることでトリニティバイオテックモードに変化させることができ。またマシーンコングは姿勢を変えることでバギー形態にもなる。

DEVELOPER'S COMMENT

メッキを含めた指のボールジョイントは生産の人間にいやな顎をされました。4つのマシンとしては一番ミクロマンにふさわしいSF感だと思います。賛否両論ありますか……。



バイオスーツは、昭和二年ミクロマン時にも同名の商品が存在した。2種類のバーダースーツで、中にハイバーミクロマンが搭乗する。スーツも組み立てキットならミクロマ

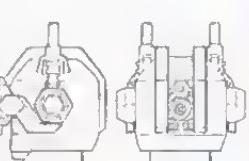
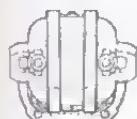
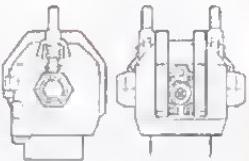
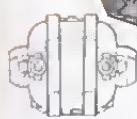
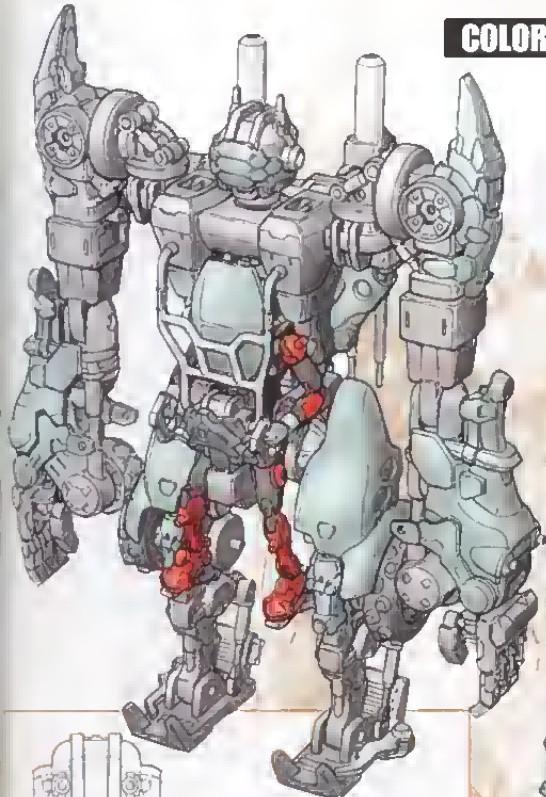
ンも組み立てキットという、シリーズでも異色の商品だつた。

バイオマージ III

OFFICIAL
PHOTO

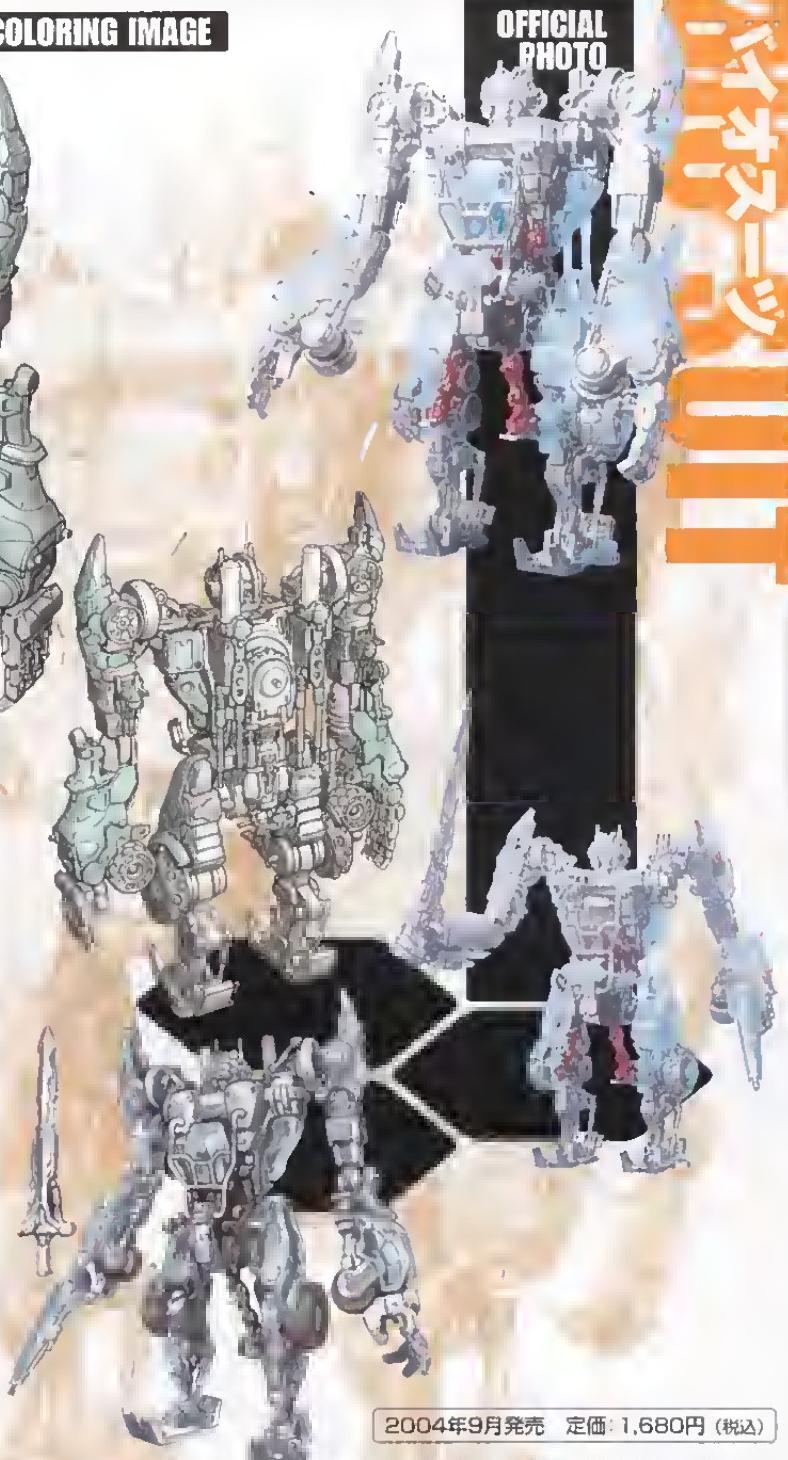
2004年9月発売 定価: 1,680円(税込)

COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

バイオマシン頭部パークの4面図×2。頭のディティールなどが微妙に製品版と異なる。またバイザー部分に鏡鏡のつるのような部位があるのが確認できる。



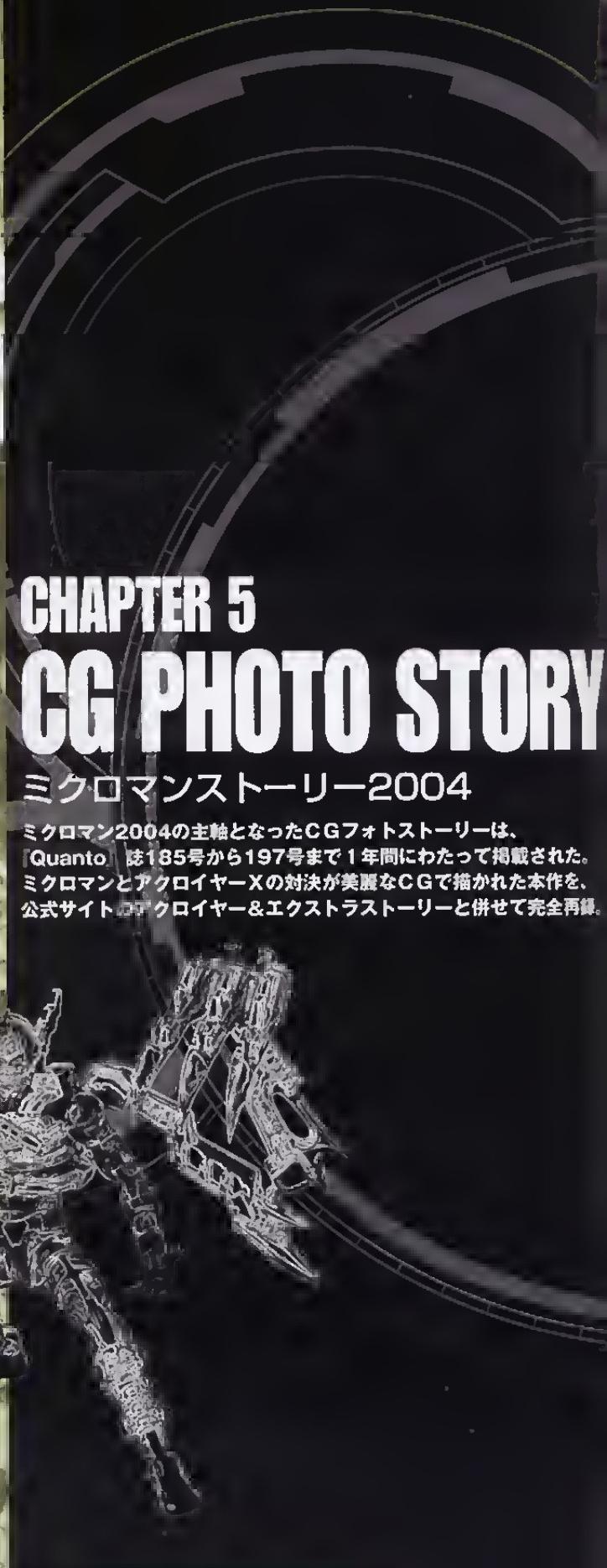
DEVELOPER'S COMMENT

オールメッキの合体可動ロボということで、金型、製品段階の調整はとにかく気を遣いました。数あるタカラのロボット史上でも、景品用以外ではほとんど例がないようなものなので、生産にも躊躇がられました……(苦笑)。でも、おかげで前例ができたので、以降は若い子がメッキ勘合の参考にして、生産・品質とかけあつたりしていきます(笑)。



マシーンミラー、マシーンステインガード、マシーンタイガー、マシーンコングの4機が合体した、結合戦闘用バーダースーツ。マシンフォースの持つバイオエネルギーを集約したパワーをあらゆる局面で発揮する、対アクロイヤー戦の切り札(基本設定より)。マシーンミラーは背部・頭部・肩部に、マシーンステインガードは胸部、マシーンタイガードは脚部、マシーンコングは腰部コクピットと腕部になつて構成されている。各関節のほか指がそれぞれ動き、ブレードやキャノンマグナムを持たせることが出来る。また首はボールジョイントで、ある程度の角度をつけることが可能。

MICROMAN WORKS



CHAPTER 5 CG PHOTO STORY

ミクロマンストーリー2004

ミクロマン2004の主軸となったCGフォトストーリーは、
「Quanto」は185号から197号まで1年間にわたって掲載された。
ミクロマンとアクロイマーXの対決が美麗なCGで描かれた本作を、
公式サイトの「アクロイマー&エクストラストーリー」と併せて完全再録。

MICRO PICK UP

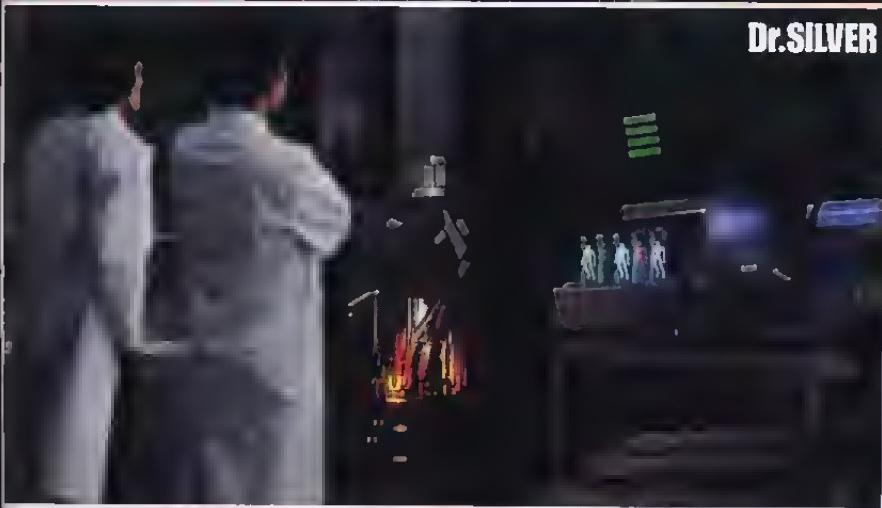
Dr.バーンズの命名は、昭和ミクロマンM-1-2バーンズが医学博士であったことに由来。Dr.シルバーはアクロイヤーA-30-2シルバースターが科学者であることに由来。ともに第1話のディスプレイに表示されているミクロ文字は、解説すると「30周年おめでとう」。

Prediction! 01 地球が靈感する

MICRO HUMANOID



Dr.SILVER



MICRO HUMANOID

2人の若い科学者Dr.バーンズとDr.シルバーによつて進められていたプロジェクトは大きな成果をもたらした。

……ミクロ細胞の完成である。

彼らは人口増加に伴う食料難の危機を回避するため、人体細胞を縮小する遺伝子の研究を行っていた。研究の末、人間の約1/18の細胞を作り出す新たなN遺伝子を見つける。

その後、彼らは密かにこのミクロ細胞を培養し、ミクロヒューマノイドの開発を成功させた。

しかし、このヒューマノイドは驚くべき生命体であった。ミクロ細胞のN遺伝子が、彼らに高度な知能と身体能力をもたらしていたのである。

Dr.バーンズは「人間を超える生命体の創造」が可能なこのミクロ細胞の悪用を危ぶみ、ミクロ細胞の



produce/TAKARA
CGWorks/DESIGN MATE



MASTER FORCE



それから3ヶ月が経った冬。
世界各処で、新型ウイルスが発見される。人
体細胞を死滅させる感染症を引き起こすこのウイル
スは感染率を瞬間に拡大し、人々は恐怖に怯えて
いた。その後、感染地域の一つアジア地区で調査を行つ
ていた研究員数名が他の生命体に遭遇し、「ウイルス
に感染した」と報告される。ウイルスの感染源と思し
きその生命体は、犬やネコよりも遙かに小さい4体
の生物であった。驚くことに「その生物は並外れた破
壊能力で街を壊滅的な状態に陥れ、さうに人間の言
話を話し、自らも『アクロイイヤー』と名乗つたと
いう……」。

MICR

世界中がこの謎の生命体「アクロイイヤー」の話題で騒然となる中、この知らせは、すでに年老い、
ミクロ細胞の研究から立ち退いていたDr.バーンズの耳にも入っていた。彼はアクロイイヤーとミクロヒ
ューマノイドとの類似性に驚きを隠せなかった。こ
の生命体は30年前のDr.シルバーとミクロヒューマ
ノイドの失踪事件になんらかの繋がりがあるかもし
れない……。

ミクロマン2004で印象的なカプセルは、正式名称

【高級培養装置】(3話)。世界観を表現するメインビジュアルとして、初期のリーフレットの裏表紙を飾った。

しかし、Dr.シルバーはこのミクロ細胞を兵器開発に利用したいと考えていた。彼は研究所からミクロ細胞を密かに持出し、Dr.バーンズの前から忽然と姿を消す。

この事態に危機を感じたDr.バーンズは、4人のミクロヒューマノイドにDr.シルバー捜索を任命する。彼らは長期に渡り調査を行い、ついにメキシコの山岳部でDr.シルバーの研究所をつきどる。彼らがいざ内陣へ乗り込むとした時、突然研究所が爆発炎上。一人は一瞬にして燃え盛る炎に包まれた。そして焼死からはDr.シルバーとミクロヒューマノイドの遺体が発見され、その後も行方不明となつた……。

彼らがいざ内陣へ乗り込むとした時、突然研究所が爆発炎上。一人は一瞬にして燃え盛る炎に包まれた。そして焼死からはDr.シルバーとミクロヒューマノイドの遺体が発見され、その後も行方不明となつた……。

CGフォトストーリーの雑誌掲載時のタイトルは「MICROMAN CG PHOTOSTORY SIDE M.C.R.」だが、これは公式サイトでアクロイヤーサイトのストーリーが展開されていることに対する差別化。

ANXIETY-FOUR



MASTER FORCE

「アクロウイルス」の免疫物質が発見されたというのだ。M.C.R.に赴いた彼は再び研究室に閉じこもった。そして数カ月後……彼はワクチンではなく、新たに4人のマイクロヒューマノイドを誕生させていた。

「バーンズはこの4人のマイクロヒューマノイドのために巨額の研究資金を投じて研究ルームと専用設備を完成させ、彼らの身体実験を実施した。長期間に渡るトレーニング実験や知能テストを通じて彼らは、目覚ましい成長を遂げ、マイクロ細胞に秘められた超人的な能力を最大限に引き出すべくスピードで開花させた。

これほどのパワーを持つ彼らなら、恐ろしく凶暴なアクロイヤーXと互角に渡り合えるかも知れない……。

そう確信したが、バーンズはやがてある決断を下す。

それはウイルスワクチンの開発を中止し、アクロイヤーXの捕獲を彼らに託すことであった。

ANXIETY FOUR

マスター・オース4人にはそれぞれの類い稀な才能からコードネームを与えられた。

スカイマスター・ハヤテ、グランマスター・アラン、ダイブマスター・ロベルト、そしてオートマスター・リアン。

4人は、肉体は戦士としての十分な成長を遂げていたが、心中では自身の存在に戸惑いを隠せなかつた。

そんな時、彼らはDバーンズから自分の出生の内情の全てを知られる。30年前の事件、アクロイヤーXとマイクロヒューマノイドとの共通点……。自分の肉体に秘められた過去を知った彼らはアクロイヤーX捕獲の使命に自覺める。自分と同じ毫秒の肉体を持つアクロイヤーXとは何者なのか?その謎を解明すれば、自分達がこれから何をするべきかが見えるかも知れない……。

4人は無言のまま、出動準備にとりかかった。そしてアクロイヤーXを追って、世界各地のアクロウイルス感染地域へと向かつた。

Prediction. 02 悪魔が跳発する DRY 02

初期のプロットでは、Dバーンズら科学者が、「子供の頃に遊んでいた人形にサイズを似せて」ミクロ生命体を開発したとの記述があるが、最終的にオミットされている。なおミ



GHOST TOWN

GHOST TOWN
アクロイヤーXのウイルス感染地帯のひとつアラバマのB地区へと到着したグラシマスター・アランは、荒れ果てた街の惨状を目の当たりにする。建物の多くが木つ端機器に破壊され、街を行を交う人影はもややない。アクロウイルスの感染を恐れた住民はこの街を去り、まるでゴーストタウンのよう静まりかえっている。アランは愛機「ミクロモール」を携え、独り街の被虐状況を調査に乗り出した。倒壊した多くの建物は何かで焼き尽くされたようだ。まだ火がくすぶり黒い煙が立ち上っている。破壊の傷跡はまだ生々しく新しい。正体不明の凶暴な生命体の存在を感じたアランの心に恐怖心と競爭心が入り交じる。

「アクロイヤーXはまだ『J』にいる……」

アクロイヤーXの正体は自分と同じミクロ生命体なのか……？アランは自分の愛機「ミクロモール」



DEATH-SURPRISE

そのとき、

目の前のビルが音を立てて崩れ落ち、

純い衝撃音とともに粉塵が舞い上がった。アランは

とつさに瓦礫の影に身を隠してその様子を伺う。舞

い散る粉塵の中から不気味な生物が姿を現した：

「…。その背丈は驚くほど小さくミクロマン（ミクロ

生命体）と変わらない。そして人間ではない異様な

顔、半透明の鮮やかな肉体。頭部までの上半身を力

で包む青白いエネルギーで武装し、右手に持つガンの先端が

轟轟と放電エネルギーがほとばしる。その生物は無惨

な街の惨状を見回し、甲高く笑い声を発した。

「これがアクロイヤーXだ！」アランは息を飲んだ。

アランの心に恐怖心と競爭心が入り交じる。

「アクロイヤーXはまだ『J』にいる……」

公式サイトのアクロイヤーストーリーでは、ボルテックはフランスのアルセイユ、バイオムは中国A地区F市を攻撃している。従って2話のエピソードは、それらの時期から若干時間差があると解釈した方がいいだろう。

ASSULT



CLOSELY



アランは背後に忍び寄る不気味な敵気に震われ、後ろを振り返ろうとする。しかし、その隙もなくアランの首に何かが巻き付き、縛め付けられる。視界にはヌルリとした大蛇のようなものがうごめいているのが見える。それは前から全身へとまどわりつき、その皮膚からじみ出る毒液が身体をジワジワと痺痺させる。アランは必死に抵抗するが、もがけばもがくほど全身体が強烈に締め付けられる。ついにアランは意識を失い地面に崩れた。

九死に一生を得たボルテックが喜びながら、身体を起こす。

「やッターバイオム、オマエのアクロテイルはただの飾りじゃないのネー！」

アラジを倒したのは、異様な醜氣を漂わせる猛毒の尾「アクロテイル」を持つもう1体のアクロイヤーX「アクロバイオム」だった。

抜け殻のようなアランを見下ろす2体のアクロイヤーX。突然の攻撃によつて倒れたボルテックには屈辱とともに憎悪の念が沸き上がった。

「こいつ今ワタシを殺す氣ダッタワー！ボクがトドメをさす！」

激しく怒りをあらわにするボルテック。しかし、冷静にアランを見つめていたバイオムがゆっくりと口を開く。

「コイツ……何者だ……」

その背丈はアクロイヤーXと変わらない。はじめて出会った自分以外のミクロ生命体……。しかし、その姿は自分たちとは別物と言つていいくほど、限りなく人間に近い。完成された肉体だ。バイオムは驚きを隠せなかつた。

「どう見ても俺達と同じミクロ生命体だ。しかしこ

イの身体は……」

アクロイヤーXの肉体は、Dr.シルバーのアクロウイルス実験の影響により、生命維持装置による定期的な延命措置を必要とする不安定なものであった。そして彼らは何よりも安定した肉体を望んでいた。そして人間と変わらないアランの肉体を見て自分達ミクロ生命体の真の姿を知ったバイオムにある考

滅だけではなく、その正体が明らかになる。しかし、動搖の表情を見せていたアクロイヤーXは、その顔を不適な笑みに変えた。

「オマエ何者？ ワタシ、アクロボルテック……」

ここに居るのはワタシだけチャナイ

DEATH SURPRISE

アランは覚悟を決めた。そしてタイミングを測り、背後からアクロイヤーXに飛びかかった。アランの右腕に装着した高速回転の「グランドリール」がアクロイヤーXの背中をえぐる。背後を取られたアクロイヤーXは、その衝撃で身体を吹き飛ばされ、地面に叩き付けられる。突然の不意打ちに反撃もできず混乱するアクロイヤーXは、目の前に立つアランの姿に目を見開いた。

アランはグラントリルを身構えながら倒れたアクロイヤーXにじりじりと詰め寄つてゆく。相手は反撃の体力もないほどに肉体を酷使している。ここでアクロイヤーXを捕獲すれば、アクロウイルスの操

第2話において、空を飛ぶハヤテの関節が黒いことにお気づきだらうか。これはテストショットのひとつに開節が黒いバージョンがあり、それを使用した物。こうした微妙なバージョン違いは、後年に貴重な資料となるはずだ。このハヤテは5話まで登場。



THREAT

その頃、M.I.C.R.本部の情報管理ルームでは、突然通信連絡が途絶えたアランの行方へ追っていた。室内では多くの研究員があわただしく手を交わし、衛星探知レーダーでアランとの交信を試みてるしか一向にアランからの応答はない。ミクロマンの身の危険を感じたDr.バーンズは、世界各地で調査にあたっている他のマスター・フォースに緊急帰還を呼び掛ける。ミクロ細胞の秘める強大なパワーを知る彼はミクロマンの存在が外部に漏れることを何よりも恐れていた。ミクロ細胞の構造が暴かれ、ミクロ命体が量産されれば人間を脅かす存在になりかねない。そして30年前に姿を消したもう一人の開発者Dr.シルバーに知られることだけはなんとしてでも避けなければならない。

そのとき、管理ルームがどよめきた。突然モニタの地上衛星レーダーからの通信映像が乱れ、囚われたアランの姿が映し出された。アランを救出すべく、ハヤテはアランを救出すべく、「スカイランブラー」を旋回させ空の後方へと飛び去った。

「COIITSの正体を暴くことができるのはDr.シルバー以外にいない。しかしうまくやらなければならぬ……」
バイオムは迷いながらも決心し、怒り狂うボルテックをなだめます。倒れたアランの肩にはアクロティルの毒液に「さ」としばらくは元に戻らない。バイオムとボルティルは互いにアランの身を抱え、その場から忽然と姿を消してしまった。

THREAT

RETURN-COMMAND

本部へと帰還した3人のマスター・フォース。彼らはDr.バーンズからアランの行方が判明するまでの間の出動停止と本部待機を命じられる。事の経緯を聞かされ、生真面目なダイブ・マスター・ロベルトと駆天気なオートマスター・ライアンはアランの身を察しながらも、静かに待機ルームへと足を運ぶ。しかし、



スカイマスター・ハヤテはひとりで場に足を止め、地下の格納庫へと向かう。ミクロマンのために特別開発された武装品が並ぶ格納庫。そこから持ち出した専用アーマーを装備したハヤテは、單独でM.I.C.R.本部を抜け出した。

すぐさまアーマー内部に取り付けられた通信機に本部からの帰還命令が入る。しかしハヤテは黙ったまま通信機の受信機能を停止させた。彼は待機命令を無視してもアランを助け出さねばならないと考えていた。アランはアクロ・イヤーXに捕らえられている。そしてアクロ・イヤーXは次のマスター・フォースを狙って、俺達の動向を伺っている。アランを助け出すには自らが戻となるしかない……。

ハヤテはアランを救出すべく、「スカイランブラー」を旋回させ空の後方へと飛び去った。

ストーリー序盤で大活躍するアランのミクロモールだが、マスター「オース」の装備は全篇において、ほぼ均等な出演を果たしている。唯一の例外がライアン。一番人気のオートラン。

Predicition] 03

— 太空が

— 血熱する —

— MUG

MICRO PICK UP

produce:TAKARA
CGWorks DESIGN MATE

暗闇の中からアランは目を覚ました。辺りは薄暗く、生物実験を行う用具や機械が並んでいるのが目に入る。どこかの実験室の中のようだ。アクロイヤーXに眠れ気を失った後、自分の記憶はない。

「ここはどこだ……。とりあえず、ここから出なければ……」

しかし、身体は密閉された強化ガラスケースの中に閉じ込められ、自由に身動きできそうにはない。しかたなく暗闇に慣れてきた眼で冷静に辺りを見回す。すると細長いパイプが見える。それは実験台の上まで伸びていて、その先の青い光を放つ不気味なカブセルが4台に核別れして繋がっている。カブセルの中に何かが見える……自分を襲った2体のアクロイヤーXだ。しかし、もう2体のカブセルの中は空だ。

「ここはアクロイヤーXのアジト」

アランは脱出の手段がないか、もう一度辺りを見回した。よく見るとそのカブセルの傍らに「ミクロモール」がぞんざいに置かれていた。どうやら内部の機器系統を腐敗させたようだ。アランは隠しもつていた小型コントローラーで、「ミクロモール」を自分の居るケースの前に呼び寄せた。アランの適格な遠隔操作で「ミクロモール」のドリルが高速回転を始める。そしてドリルは静かに音を立てて強化ガラスを貫き、円形の脱出口がぼつかりと口を開けた。ケースの外へ出たアランはアクロイヤーXの眠るカブセルの前へと進む。2体のアクロイヤーXは眼を覚ましそうにない。しかし、何故アクロイヤーXはこの中で眠っているのだろうか?

「反撃のチャンスだが、下手に敵地で爆発を起す」とこちらが圧倒的に不利になる。とまず、出口

のためにハヤテは、ただちにバミューダ海域上空を「スカイランブラー」で飛行していた。アランの方を知る手がかりは何もない。しかし、ハヤテは胸

団を感じていた。

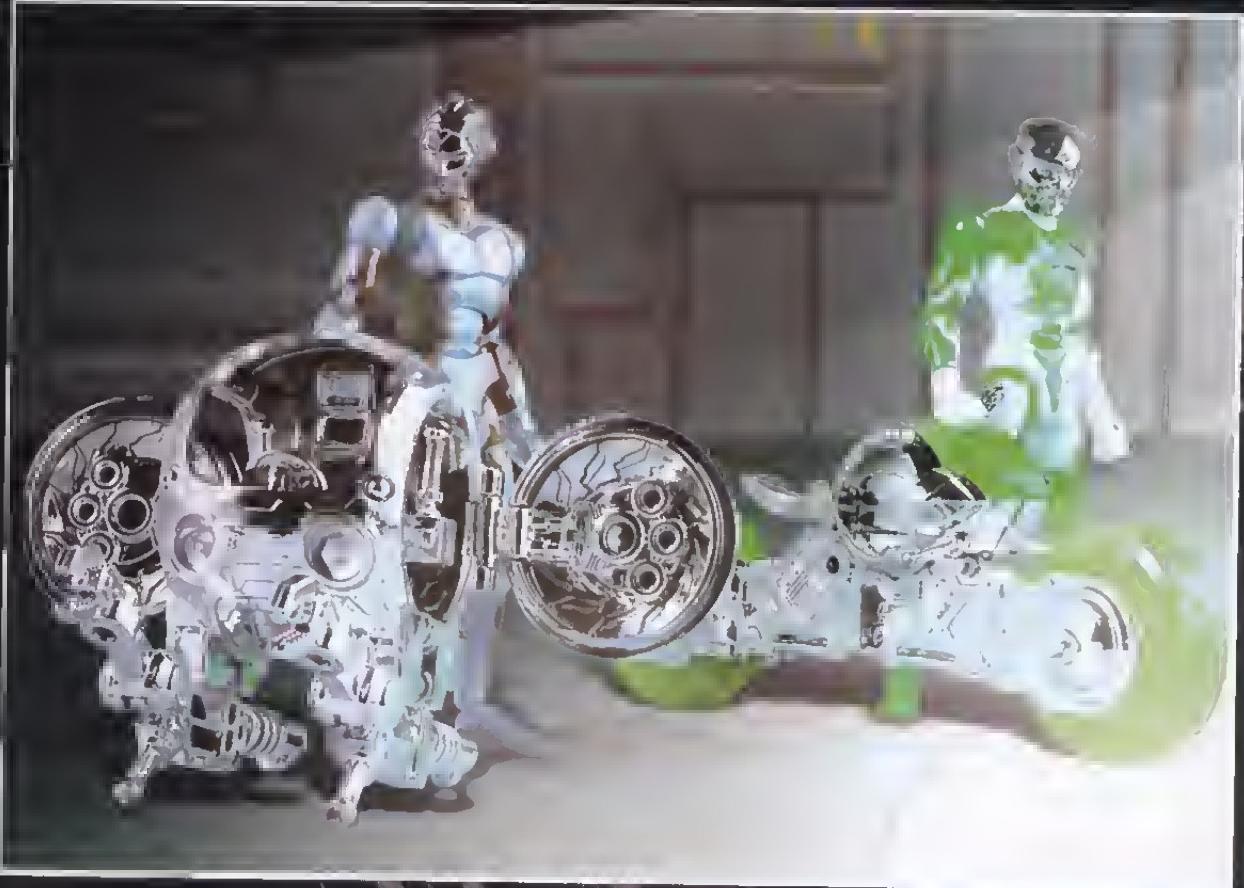
ふと気が付くと、視界は真っ白になっていた。バミューダ海域上空は、大量のメタンガスが海から湧き出る「メタンハイドレート現象」でしばしば厚い霧に包まれる。方向感覚が掴めなくなつたハヤテはこの霧から抜け出そうとスピードを上げようとした。そのとき、何かが目の前を横切つた。しかし、厚い霧に遮られそれが何かは確認できない。ハヤテは振り切ろうとスピードを上げる。が、その「何か」は予想以上のハイスピードでハヤテを追つてくる。

その環、アクロイヤーXをおびき出す圖となるた

【速い】

ハヤテは覺悟を決め、霧の中でスピードを落とし

最後のカットに映る白い手袋の手は、デザイン会社スタッフのもの。ただし、Dr.バーンズそのもののモデルというわけではない。



「こりや、例のアクロイヤーXの二オーナーがするね。
ところで、俺らはいつまでここにいるワガマ？」
どうやらライアンは外へ出たくてウズウズしている様子だ。生真面目な性格のロベルトが答える。

「私達はDr.バーンズの指令によつて動かなければならない。その約束を破ることはできない。
でもあのジイサンはあれからずーっと研究室に閉じこもったままだぜ……。俺は納得がいかないね。」

そう思わねえ？」

ライアンが愚痴を漏らす。ロベルトも心中ではライアンの気持ちに賛同していた。捕われたアラン、飛び出したハヤテの二人の苦悶が気になる。それに





ライアンの言う通り、Dr.バーンズからは何の指令も出されていない……。果たしてこのままいいのだろうか? もたまには外でトレーニングをしたいだろう。「モチロンそうよ!」ロベルトはしばらく考え込んだ後、ライアンに向かって口を開いた。

二人は地下のガレージへと向かった。ガレージにはマスター・フォースそれぞれが装備する専用の武器や装甲バーツなどが格納されている。ロベルトとライアンは自分の格納庫から準備バーツを引き出し、戦闘装備を着た。

「ワクワクするね!」ロベルト、「の野外訓練は本気でイクぞ! カーリングのゲートが聞かれ、ライアンとロベルトが外へ向かう。ゴゴゴゴゴゴゴゴ! 突然、地鳴りとともに地面が激しく揺れはじめた。

「地震か?」

MICO本部は突然の大地震に見舞われた。最新戦の耐震構造により倒壊に至らずが、端役も本部内の機器系統やネットワークに支障が出ていた。また周辺の地面には大きな地割れが無数に走り、本部は陸の孤島となってしまった。その地割れは、本部の事前にある小高い丘の上から延びている。その先にある黒い影……。

「ついに見つけた……」

真っ赤な肉体の背中に大きな本の怪魔を持つアクロイヤーX「アクロスコール」は地面に深く突き刺した大きな爪を抜き上げた。

スコールは身体を人間大にまで巨大化させ、その力で大地震を引き起こした。アクロイヤーXの肉体はウイルスに侵された不安定な細胞をコンドロールし、背丈を一時的に人間大にまで巨大化できる「これが純ミクロ生命体の本性地か……早く表に出で!」

スコールはバイオムとボルテックが捕らえたアランのマシン『ミクロモード』を調べ、内部からレーダー用の通信機を見つけ出していた。そして、その通信機からアランの映像を送ることでMICO本部の場所を逆探知することに成功した。

スコールはアクロイヤーXが人間を超える存在であると確信していた。しかし、アランを見た時、その完成度の高い安定した肉体と、新しいミクロ生命体の存在に驚きを覚えた。そして自分の肉体をより完全にするため、スコールはアランの身元を割り出

「マイケルはアクロイヤーXが人間を超える存在で、その肉体の設計図を手に入れようと考えた。そして、ついにその本拠地を見つけだした。」「時間がない。こっちから一気に攻めて決着をつける」

あくまで目的はミクロ生命体の設計図だ。身体の大規模化は激しいエネルギーの消費につながる。「ここで無駄にパワーを使い切るのは無謀というものだ。スコールは昂る精神を押さえ、自分の身体を元の大きさに縮小させた。そして一気に地面を駆け降り、地震の影響でセキユリティが手薄になった本部内部へと侵入しようと正面の入り口へ向かった。

「待て!」スコールの行く手を何者かが阻んだ。オートマタライアンだ。

「現れたな!」スコールがニヤリと微笑む……。

地震の影響により、あらゆる実験機材が破損し、細かい実験用具や資料が机上に散らばり、薬品が床にこぼれ落ちている。MICO本部内のバーンズの実験室。中では、Dr.バーンズが地震に戸惑いながらも、新たなミクロ生命体の研究を行っている。バーンズはアクロイヤーXがやがてこの本部を狙うだろうと予測していた。しかし、それは予想以上に早かつた。地震の揺れはまだ大きく、時折実験を進める手元が狂う。しかし、バーンズは決して手をゆるめず、実験は既々と進められている。

彼の手元にあるのはミクロ細胞の2体の高速培養装置。その力ブセルの培養液の中では細胞が増えまなく細胞分裂を繰り返し、手足や頭が形成されてしまう。傍らにはミクロ生命体の設計図らしき様々な書類がうずたかく山積みになっている。

アランの事件以降、完成度に迫っていたこの実験を一刻も早く完成させなければならないと感じたDr.バーンズは独り研究室にこもっていた。

「もうすぐ戦争が始まる……。それは人間対人間ではない。人間対ウイルス、ミクロ生命体対ミクロ生命体の戦争だ……。」

「あと数時間でマスター・フォースと人類の危機を救う新たなミクロ生命体が誕生する」

アランが脱出するときにそれを追跡したステルスバイオムは、オーダーメイドコンバージョンに組めでの登場。ただし現物はまだ完成していないため面倒処理が施されている。同時にステルスボルテックも登場しているが、こちらのほうは未立体化。

Prediction! 04

女神が降臨する

GUNNISUM

ライアンvs.スコール



ライアンvs.スコール

ライアンとスコールはしばらく睨み合っていた。いよいよアクロイヤーXとの戦いがはじまる。ライアンはこれまでの長く退屈なトレーニングをくぬめの日々を思い出していた。自分に秘められた力を試す時がついに来たのだ。ライアンの血が騒ぐ。目の前のスコールは「かかってこい」とばかりにじっとうちらの様子を伺っている。

ライアンは先制攻撃に打って出ようと決心した。両足の「ソニックワイル」を激しく高速回転させ、ライアンは目にも止まらぬスピードでスコールに突進した。次の瞬間、ライアンの鋭い高速キックがスコールに決まった。その衝撃でスコールは2・3歩後ずさりし、身をかがめた。

「俺のスピードはそう簡単には見切れねえよ」ライアンが吐き捨てるようと言った。しかし、スコールは身体を持ち上げ、ニヤリと笑つた。

そして鋭く光る巨大な爪を持つ両中の2本の怪腕とともにライアンは持ち前の脚発力で身をかわす。「スコールボーン」を左右に大きく広げ、ライアンを睨み殺す。ライアンの脳裏に戦慄が奔る。

「いいぞ！」

スコールが脚を張り上げると、「スコルボーン」の鋭い爪先がライアンに目掛けて突かってきた。とつぎにライアンは持ち前の脚発力で身をかわす。しかし、もう片方の爪がすぐさまライアンに襲いかかる。逃げるライアン。攻撃のリーチの長い「スコルボーン」の応酬は、接近戦得意とするライアンに攻撃のチャンスをとどく奪つてゆく。ライアンはスコールの爪から逃げまどいながら、反撃のスキを何うほか手段がなかつた。

脱出

Dr.シルバーの研究所の出口を探し彷徨つていたアランは、屋外に通じる通気口を見つけ、そこから無事脱出に成功した。あたりは難航とした密林になつていて、他のマスターFOースの現在地を指し示すGPSパネルも、「この場所は認識できないようだつた。一刻も早く本部に戻り、このアクロイヤーXの潜む本拠地の場所を本部に伝えなければならぬ。残る2体のアクロイヤーXの存在も気にかかる。」

「いやら、それぞれ別の場所にいるようだな」

ロベルトが専用アーマー「ミクロシェル」に身を包み海底を高速潜行する。GPSパネルが指示するハヤテの現在地、パミューダ海域へと向かっていた。

「ミクロシェル」は水中を時速500kmで移動する。ハヤテに会うまでも、そろそろ時間はかかるらしい。

アランは自分の勘を頼りにまっすぐ密林を突き進んだ。……そのアランの背後を2つの影が追つていた。

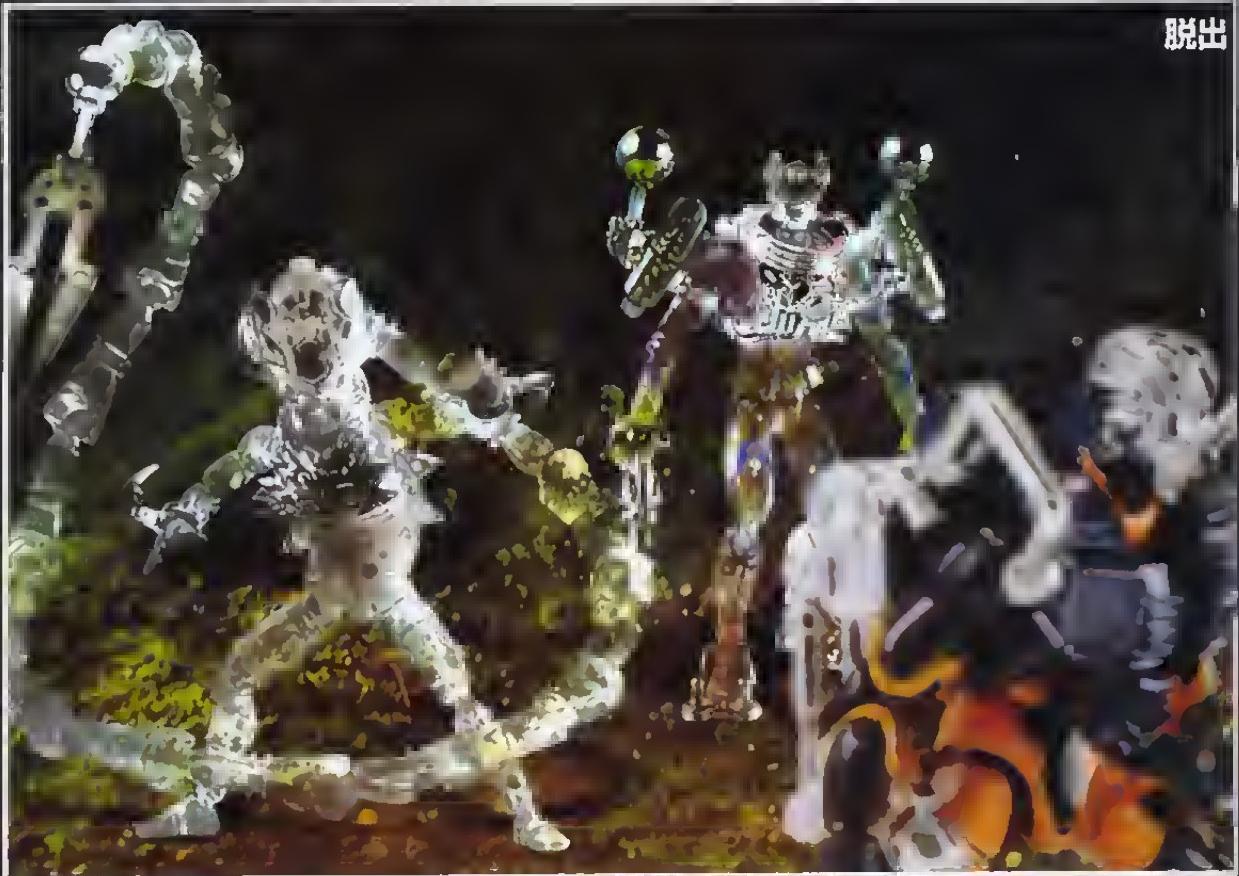
バイオムとボルテックである。彼らは生命維持装置の中から、アランの脱走の一部始終を見届けていたのだ。

アランの専用マシン「ミクロモール」の内部機器からレーダーの発信源を解析したスコールは、彼が一人で片付ける。

と言い残し、バイオムとボルテックを置いて、單身、ミクロ生命体の終本部へと向かつた。クレイヴも単独行動ながらミクロ生命体の行方を追つていふ。研究所に残ったバイオムとボルテックもそれに連れをることはできない。バイオムはアランが逃げ出すことを見越し、その後を追つて、他のミクロ生命体の居場所を突き止める計画を予めボルテックに待ちかけた。

彼らは尾行に気付かれぬように、それぞれが持つ「姿を消す能力」を使つた。バイオムは自分の細胞に自分の身体を可視不能にするマインドコントロールを行つた。どちらもアクロイヤーXがウイルスの影響から殺された特殊能力である。

背後のアクロイヤーXの存在など知る由もないアランは、やがて森の外から抜け出した。GPSパネルが通信復帰し、他のマスターFOースの現在を示す。



この危機的な状況でバラハラになったマスター／ノースをまとめるができるのは、リーダーであるハヤテしかいない。ロベルトはそう感じ、ハヤテを捜すことを決意した。一点の不安は本部に一人残つたライアンの無事だ。ライアンは自分一人でアソロイヤーXを倒すと意図していたが、相手を甘く見ると口クなことにならない。

しばらく進むと目の前に海底に眠る古代遺跡が見

えてきた。はあるか古代の文明大陸「ムー」である。この海上がバミューダ海城だ。ロベルトは海上へと浮上し、ハヤテとの合流に成功した。ハヤテは自分が開いたアクロイヤーXクレイヴの事をロベルトに伝えた。

「アクロイヤーXは我々と同じミクロ生命体でありながら、我々にはない特殊能力を持っている」

そのハヤテの言葉が、ロベルトの不安を一層大き



再会

救世主

ミクロマンとアクロイヤーは互いを捕獲しようとしているのか、それとも殲滅しようとしているのか、状況によって異なるが、これは大目的の指令があくまで捕獲であつても、個人個人は意志に満ちあふれているといふ解釈が妥当である。



くした。

「ライアンが危ない……」
そこへ、ロベルトの叫びにアランからの連絡が入った。

「アラン、無事かい？」

ハヤテとロベルトはアランに事の事柄を説明し、本部へ帰還するよう伝えられた。ロベルト、ハヤテ、アランの3人のミクロマンがM.T.O.日本部へと向かい、移動を開始した。

「お前の能力はその程度か？」

俊敏に身をかわすライアンのスピードに翻弄されていたスコールが、突然怒りをあらわにし、「スコ

モーリー」の爪先を勢いよく地面に突き刺した。そ
れと同時に地面が波打つようく歪み、大きな揺れ
が起こした。逃げまどっていたライアンが地面のう
なりにバランスを崩し、地面へと倒れ込む。その衝
撃で右足の「ソニックワイヤー」が、勢いよくはず
れ、脱離状態になった。ライアンの機動力は完全に
失われた。もはやライアンに攻撃する手立てではない。
絶体絶命である。スコールが左右の「スコルボーン」
で倒れたライアンの身体を掴み上げた。

「所詮たのいた野郎ではなかつた……死ね！」

ライアンは自分の能力の過信を悔やみながら、息
を飲んだ。その時、突然スコールが悲鳴をあげ、地
面に倒れた。ライアンもスコールの爪から解放され
共に地面へと倒れ込む。一体何が起きたのか？ 周
りを見渡すと顔を持ち上げたライアンの目の前
に、二人のミクロ生命体が立っていた。ライアンに

撤退

ミクロマン2004ワールドの目に見えない小道具としてGPSがある。アランが秘密研究所の場所を伝えることが出来たのもGPSのおかげ。またダイアンも携帯端末・M・G

Drバーンズは正義感の強い人物であることが全編から推測されるが、同時に5話では氣の早い人物であるという人間らしい描写も存在する。第一項を参照のこと。

Prediction! 05 [MUTANT HISTORY] 05 生命が激突する



アクロレディ降臨



出陣

アクロシャイア

女性素体・クロイヤーXの襲撃を阻止したミクロレディ2人・ライアンを除くマスター・フォース3人はミコ宇宙にあるミクロ基地に集結し、アクロイヤーXの捕獲作戦の戦略を練っていた。気の早いミクロレディ・ダイアンはマスター・フォースにDr.シルバーの研究室へ合図で侵入しアクロイヤーXを一斉捕獲する作戦を提案した。しかし、ハヤテは作戦失敗時のリスクが大きいダイアンの戦略に不安を抱いた。議論は続かれた。その時、基地内部の無線通信ペナルを通してDr.バーンズからアナウンスが入った。する事でDr.バーンズはおもむろにマスター・フォースにミクロ・ディについて語りはじめた。

「そもそも女性型ミクロ細胞のサンプルは30年前に女性素体・クロイヤーXの襲撃を阻止したミクロレディ2人・ライアンを除くマスター・フォース3人はミコ宇宙にあるミクロ基地に集結し、アクロイヤーXの捕獲作戦の戦略を練っていた。気の早いミクロレディ・ダイアンはマスター・フォースにDr.シルバーの研究室へ合図で侵入しアクロイヤーXを一斉捕獲する作戦を提案した。しかし、ハヤテは作戦失敗時のリスクが大きいダイアンの戦略に不安を抱いた。議論は続かれた。その時、基地内部の無線通信ペナルを通してDr.バーンズからアナウンスが入った。する事でDr.バーンズはおもむろにマスター・フォースにミクロ・ディについて語りはじめた。」

ほぼ完成していたのだ。当時、私は新しい人間像のテストサンプルとして生まれたミクロヒューマノイドの次なるステップとして、先に完成した男性素体の遺伝子操作を行い、女性素体の開発プロジェクトを進めた。しかし、その女性素体も完成直前にDr.シルバーによって盗まれたのだ。私はアクロイヤーXの出現で、その事件を思い起こした。アクロイヤーXの創造主がDr.シルバーならば、じきに女性素体を誕生するだろう。その前に、現在確認されているアクロイヤーXを確実に捕獲しなければならない。ミクロレディもそのままを育もうと生まれたのだ」

produce/TAKARA
CGWorks/DESIGN MATE

宣戦

アクロレディたちはアクロイヤーXの能力を引き出しができると言わっているが、現在展開中のコミック再登場時に、パワーアップして復活したアクロイヤーたちが登場するのだろうか――?



連載

「いずれにせよ、ミクロマンはこちらへ攻め込んでくる。問題はどう迎え撃つか」

Dr.シルバーの研究所の一室、アクロイヤーXとアクロレディが集まる中で、クレイヴは早くもミクロマンの次なる行動を見越していた。そんなクレイヴの言葉にミクロレディに敗れたスコールは、「次こそは勝つ」と報復戦の意気込みをみせる。

「あなたたちに本当にマスター・フォースが倒せるのかしら?」

アクロディータは微かな笑みを浮かべて言い放つた。マスター・フォースとミクロレディの一戦に敗れた彼らにとって、まさに屈辱的な一言である。

その言葉に、バイオムが突然牙を剥き、両腕のアクロファンクの刃を向けアクロディータに飛びかかった。しかし、ディータは身をかわし、バイオムの首を縛め上げ、アクロサイドを突き立てた。

身動きのできないバイオム。その傍にいたアクロヴィーナが語りかけた。

「貴方たちは、今の自分の能力を過信している。そして奥に秘められた私達を過ぎに僕が能力をまだ眠らせてているのよ。私達のウイルスは特別だからそれを敏感に感じることができる」

「その通り」

突然、室内にDr.シルバーの不気味な声が響いた。アクロイヤーの前に大きな人間の影が射す。

「お前達は非常に優れた能力を持つている。それはいずれアクロレディが引き出してくれるだろう……。しかし、その命を狙うのは私だと言うことを忘れるな……」

シルバーは続けて今行っているアクロイヤーの実験計画の全貌をアクロイヤーに話し始めた。

驚嘆の聲をした森の中、アランの先導でマスター・フォースをミクロレディはDr.シルバーが潜む研究所を発見した。また生態反応は感じられない。早速アランは内部へ侵入しようとする壁面にあるダクト口へ近づいた。その時、ダクト口の中から眩い電気火花が放たれ、中から何かが飛び出した。アクロイヤーXボルテックである。

「持っていたぞ!」

ハヤテは怒り込んだ。そしてバーンズの事に応じるようシルバーの研究所への合図侵入捕獲作戦を決断した。

キャラクターが設定上の格闘スタイルで明確に戦うシーンは、1話の特訓と、4話のスコールvsライアン、5話のシナ、3・6話のクレイヴのみだが、おそらくラインアンのよう



対陣

ボルテックは背中の「ボルテックアーク」を一気にスパークさせ、電流を帯びた巨大な結界をつくり出し、その中へマスター・フォースとミクロ・レディを内包した。逃げ場のないコロシアムのような空間に完全に閉じ込められたのだ。

「この腰に触られれば、お前たちはアノ世行き！」

ボルテックが叫ぶと、ダクトの中からクレイヴ、バイオムが続いて現れた。

「痛いも癪つて攻め込んで来るとはたいした度胸だ。

しかし、我々の創造主Dr.シルバーの計画のためにも生きて帰るわけにはいかない！」

バイオムの言葉にミクロ・イーグルを構えながらハヤ

テは聞き返した。

「……シルバーの計画とは一体？」

「それはアクロイヤー量産計画……」

ハヤテは息を飲んだ。

「もうじき我々アクロイヤーの量産する体勢が整った。そうなれば世界はアクロウイルスに侵され、その実権はDr.シルバーのものとなるだろう。ここではつまらん争いをしてどうにもならん。お前たちもそろそろ俺たちに降服したらどうだ？」

この計画が事実ならば、マスター・フォースとミクロ・

レディが対抗しても到底敵うことができない数のア

クロイガーが地球上に現れ、世界はDr.シルバーのも

のと……ハヤテは額を上げ、バイオムに向かって答えた。

「主上は、違う。アクロイヤーの量産を今食い止め

る。それ、我々の任務だ！」

ハヤテの言葉にバイオムは怒りに打ち震え、ハヤテに向かって突きかかった。とつさにロベルトがハヤテの前に立ち、「オブティ・カカルレーザー」を放つ。レーザーをかいぐるのように身をかわすバイオム。その後ろからクレイヴが飛び出し、ハヤテと組合いでなる。クレイヴがハヤテの腰を読みあげ、掌から運動を放つた。ハヤテは吹き飛ばされ、ボルテックの放つ電流膜に身体を打ちつけた。ハヤテの身体に高圧電流が流れ、マスター・フォース、ミクロ・レディを取り囲む電流膜は範囲を狭め、接近戦を得意とするアクロイヤーにとって極めて有利な状況を作り出している。

一方、ロベルト・ダイアン・シナは遠隔攻撃系の武器を装備している。「このままでは……」

羅漢とする意識の中でハヤテは、後方でロベルト

の救援援護を行っていたダイアンとシナに向かって

「……」

叫んだ。「まずボルテックを狙え！ この電流膜を破つて研究所内に侵入する！」

ハヤテの言葉を聞いたシナが、すかさずボルテックに向けて「アサシンダガ」を放つ。しかし、正確な軌道を描いて飛ぶ刃先は、何者かによって撃ち落とされた。地面にはダガーとチエーンに繋がれた三叉のサイが転がっていた。

階段

チエーンは地面を引きずられ、紫色の手に戻された。

シナのダガーを打ち落としたのは、アクロイヤーXに遅れて現れたアクロディートだった。はじめて見

る女性型アクロイヤーの出現に後ずさるシナとダイ

アン。

「あなたたちが、どんなにあがいたとしても、もう

アクロイヤーの誕生を止めることはできない。私達は元々、ウイルスそのものなのよ。そのウイルスが

アクロウイルスと結合して、Dr.シルバーが用意した

くれたミクロヒューマノイドの身体に乗り移った

のおかげでこの肉体と能力を手に入れることができたわ。身体さえあれば、アクロウイルスはアクロ

イヤーとして生きていゆことができる。」

アクロイヤーの理性を支配するのはウイルスそのものであるという事実に、シナは驚いた。「ミクロ細胞はアクロウイルスに感染しない強力な抗体を持っているはず……。何故、ミクロヒューマノイドがアクロウイルスによつて支配されるの……？」

それがDr.シルバーの素晴らしいところよ。彼はミク

ロ細胞の中にある抗体を除去する技術を開発したの

つまり、全てのミクロヒューマノイドがアクロイヤーになりうる。そして、もうじきDr.シルバーはアク

ロイヤーを量産のための抗体のないミクロ細胞そのものを完成させようとしている。その優秀なサンプ

ルとしてあなたたちの肉体を頂くのが私達の役目」

「…………」

デイータはそう答えると、再び「アクロサイ」をシ

大に向かつて放ち、シナの左足へと絡ませた。

「さあ、あなたもアクロレディになるのよ！」

デイータがシナの身体を手継ぎ寄せようとしてチエーン

に手をかける。しかしシナは鎖に縛がれたまま垂直

に跳躍し、デイータ目掛け「飛燕手裏剣」を放つた。

「…………」

デイータの右腕に「飛燕手裏剣」が突き刺さり、デ

イータは悲鳴と共に身をかがめた。間合いを取つて

いたダイアンが、「ミクロバトルカン」の照準をデ

イータに向かせ、震える体勢を取る。

ミクロマン2004ストーリー前半は、個人対個人の闘争が念入りに描かれているのが特徴。ダイアンなど、名勝負の数々が記憶に新しい。



実態

「私はディータはアクロウイルスと隕石から採取した地球外ウイルスの結合によって生まれたのよ。Dr.シルバーが言うにはこれは宇宙の高度文明を持つ生命体が持つ特殊なウイルスらしいわ。それは私達に生命体の持つ能力を瞬時に読み取ることができる能力を与えてくれた……」

「でもディータと私にも違いがある。私の背中にあるこの両腕を見なさい。この腕はスコールの『スコルボーン』が原型…つまり私の肉体は地球外ウイルスとスコールのウイルスの複合型のアクロウイルスによって成り立っている」

アクロウイルスは様々なウイルスと結合してさらに強力なアクロウイルスへと変化する。アクロウイルスの持つ強力な生命力。それはミクロ細胞を媒介してアクロイヤーとして生まれ変わる。アクロウイルスの凶暴な力とミクロ細胞の強さを兼ね合わせた生命体。それがアクロイヤーの正体である。

ダイアンはヴィーナの言葉に恐怖を覚えながらも、銃口を向けて「ミクロバスター」の引き金を引いていた。

MICRO PICK UP
機械にも一役買っているのだ。
ライアンが率いた4体のトレーナーマシンは、1体のトレーナーマシンを画像処理で4種に増殖したもの。フォトストライマーのCGは派手な演出だけでなく、「こうした地道な世界

Prediction! 06 野望が船動する HISTORY

打破

救援



打破
救援

ライアンはじり寄るアクロバイ
ミクロレディダイアンは、
ミクロバスターの引き金を引いた。
ナに向けて、ミクロバスターの背
後に居たボルテックの「ボルテックアーケ」を撃ち
抜いていた。高度な狙撃技術を持つダイアンは、
イーが銃弾を避けることを予測し、ボルテックを
見事に狙い撃つた。

破壊された「ボルテックアーケ」はスパーク発生
機能を失い、周りを取り囲んでいた電磁壁が消えて
ゆく。辺りを轟らす電光は失われ、辺りは暗闇に集
まつた。闇の中から打撃音や爆発音が伝わってくる。

戦いはさらに混沌を極めているようだ。ダイアンは暗闇の中で注意深く辺りを見渡すと、目前にまたもヴィーナが立ちはだかっていた。「すばらしい才能ね。でもあなたは私の『アクロシザーズ』からは逃れられない」

ヴィーナは「アクロシザーズ」をダイアンに向けた。「あなたも元は私達と同じミクロヒューマノイド。その肉体を支配するアクロウイルスは一体……？」

ダイアンも再び「ミクロバスター」を構える。その時、激しい地響きがミクロマンとアクロイヤーを襲つた。ダイアンとヴィーナが振り返る。

激しく揺れる地面。その揺れの正体は研究所の周りを包囲するミクロの専用装甲車だった。Dr.シリル・パリーを運行するため、ミクロマンに遅れてこの場所に駆け付けたのだ。この事態にアクロイヤーも戸惑いを見る。装甲車がヘッドライトで暗闇を照らすと、そこにオートマスター・ライアンの姿が浮かび上がつた。スコール戦で負った傷は完治しており、背後には小型ライフルを持つ戦闘改良型トレーニングマシン数体を引き連れている。

「待たせたな、Dr.シリルバーもこれで御用だ」

ライアンが合図すると、トレーニングマシンはそれぞれライフルを構え、アクロイヤーと戦うミクロマンの援護に駆けつけた。ライアンは「ソニックウオーリー」で高くジャンプするとダイアンの元へ着地、ヴィーナの前に立ちはだかった。

「お前もあの化け物の仲間か。背中のその腕、俺に傷をくぬたスコールの腕にそっくりだ」

ライアンがそう言うと、ヴィーナは目を見開いて呻きつけられるヴィーナ。「瞬の出来事だつた。

「もう同じ失敗はしない……」ライアンはアクロスコールの「スコルボーン」で負った傷痕に手をあ

炎上



ライアンはハヤテの元へと駆け寄った。他のミクロマンはトレーニングマシンと共に残るアクロイヤーとの激しい戦いを続けていた。

「この燃焼体勢の中なら、シルバーも逃げられない。」
残るアクロイヤーの捕獲後、たちに研究所内部に侵入する!!

「いいよ大詰めだな。この闘いが終われば、Dr.シルバーからアクロヴィルスの実態が掴めるかもしない……」

ハヤテが答えた。アクロイヤーの量産が実行されれば、世界は人類史上最大のウイルスショックを迎えることとなる。これを阻止するためにも何としてでもアクロイヤーとアクロレイディをここで捕獲しなければならない。ハヤテとライアンは心を決め、戦う仲間の元へと駆け出した。

その時、爆音と共に研究所の窓から炎が吹き出した。火の手はたちまち研究所を包み込むように燃え拡がり、Dr.シルバー研究所は炎の中に飲み込まれた。一体何事が起きたのかと唖然とその様子を見つめるミクロマン達。その炎の中にこちらに向かって歩くくるアクロスコールの姿があった。倒れているアクロスコール一員が、ついで抱き起こし、スコールはミクロマンに目を向ける。

「クク……。恐かなミクロマンよ。もはやここにDr.シルバーはない。アクロイヤーの量産体勢が整つた今、この古びた研究所は不要となった。研究所の設備は既に新たな研究所へと移され、そこでアクロイヤーの量産が開始されるのだ」

スコールの言葉にミクロマンの誰もが絶句した。Dr.シルバーはアクロイヤー量産のための新たな研究所を完成させていたのだ。

「俺たちは……まんまとほめられたのか……？」

燃え盛る光景を前にライアンはハヤテに防ねた。

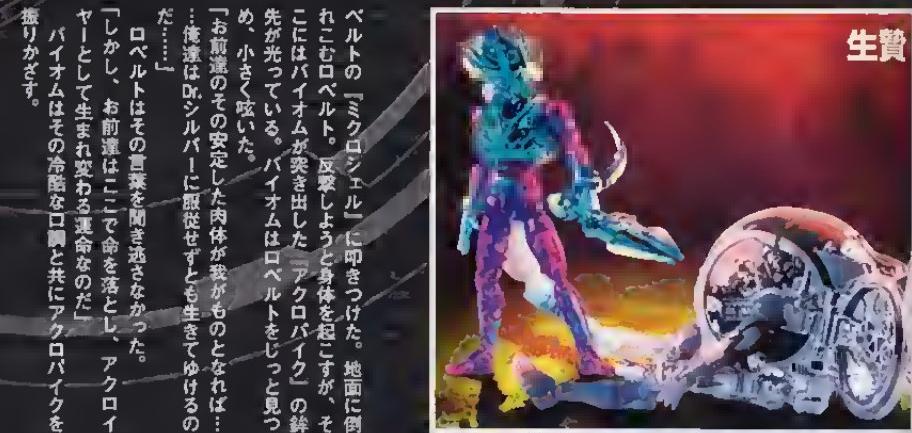
ハヤテが炎を見つめながら答える。

「Dr.シルバーはアクロイヤーで俺達を誘い出しアクロイヤーの量産を行う新たな研究所へと移った……すべてはシルバーの計画通りか」

研究所の炎上に戸惑うミクロマン。そのスキをついてアクロイヤーは次々とミクロマンに襲い掛かってきた。目の前の光景に絶望を見たミクロマンはアクロイヤーの攻撃をただ一方的に受け、あっけなく形勢は逆転した。

その中、冷酷なバイオムは「アクロティル」を口に吐き出しながら答える。

「ライアンはアクロヴィーナの装備に対し、スコールとの共通性を指摘するが、これは既定の、「スコールとのなんらかの関係」を示唆したものである。なお具体的な関係は、同じ



賛生

ベルトの「ミクロシェル」に叩きつけた。地面に倒れこむロベルト。反撃しようとして身体を起こすが、そこにはバイオムが突き出した「アクロバイク」の鋒先が光っている。バイオムはロベルトをじっと見つめ、小さく呟いた。

「お前達のその安定した肉体が我がものとなれば……」

「お前達はここで命を落とし、アクロイヤーとして生まれ変わる運命なのだ」

バイオムはその冷酷な口調と共にアクロバイクを振りかざす。

「ダアー！」

バイオムは一瞬にして、その場に崩れ落ちた。ロベルトがどつさに身を起こすと、そこには今まで見

ひが書き渡つた。その「何か」がこちらのほうへ向かってくる！バイオムが振り返る間もなく、その顔

面を黒い漆黒が覆つた。

「一体何者なのだろうか？」そして何處から現

改造手術前のマシン・フォスのボディカラーレ、および胸にあるブレースコードは、改造後のブレーストをイメージモチーフに製作。このマークはそのまま、バイオマンシリーズ各種のパッケージ台紙にも使用されている。



蘇生



卷之三

れたのだろうか？　その姿は一見マスター・フォースの変わらないバラ、斯のどれた人間体型、アーマー、や武器といった装備は一切所持していない。しかし、その目の強く黒いような眼差しは、恐怖心を搔き立てられる程の凄みを放っていた。

マスター・ノオ、ミクロレディはロバーンズの手によつて生まれたミクロヒューマノイドである。では、この謎のミクロヒューマノイドもロバーンズが新たに開発したんだろうか？…………それは違う。とロベルトは直感的に感じた。それは彼らから感じ取れる野性的なエネルギーとも言える氣迫が、自分やミクロレディとは全く異質のものだと感じられたからだ。

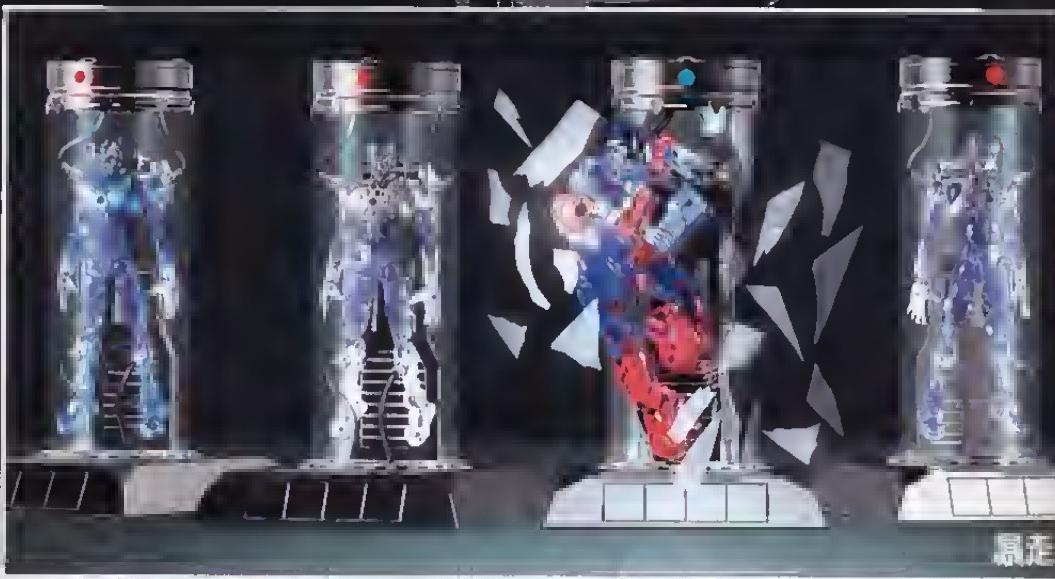
4人の謎のミクロヒューマノイドはしばらくベルトを見つめると、無言のまま残るアクロイヤーのほうに猛然と走り出した。

4人のミクロヒーマノイドは野獣が小鹿を射止めるように、ボルツツク、ヴィーナ、ティータ、ス

マスター・フォースとミクロレッドは4体のミクロヒューマノイドをM-10戦車に収容し、その場を後にした。

Prediction. 07 機械仕掛け 魔界が覚醒する MUSIstory 07

マシンフォースの改造箇所は四肢および頭が中心であることが推測されるが、記憶回路の存在が示唆されているところから、少なからず脳改造も受けている模様である。また消失したとされる記憶は全員が持っていた。



暴走

何かを思いつめたような眼差しで、体のサイボーグミクロマンを見つめるバーンズの耳にスキャン終了の音声が響く。モニタに目をやると彼らの解析結果が次々と映し出されている……。結果、サイボーグ化された部分の異常は見られない。後は各々のリストを起動させれば、彼らは自覚めるはずだ。

そのとき、画面に4人の脳部分に異常反応が見られるという表示が現れた。すぐに脳部分を詳しく解析するバーンズ。結果、彼らの「記憶」がサイボー



アコロイヤーとの戦闘の中、義死の重傷を負った謎の4体のミクロヒューマノイドはM.I.C.R.H.へと隕送された。その手足は復元不可能なほどに損傷し、(これまでに自分の開発したミクロヒューマノイドであれば)もはや再起不能とも言える状態であった。しかし、診療を行ったDr.バーンズは驚愕した。彼らのミクロエネルギーが正常値を示しているのだ。驚くべき生命力である。さらに彼にはもう一つ気にかかる事実があった。彼らの遺伝子が30年前に作り出したプロトタイプ「ミクロフォース」のものに酷似しているのだ。これは一体何を意味しているのか?

「一体誰が彼らを作り出したのか……。」

彼らが自覚めれば、この謎は解き明かされる。バーンズはこの謎に引き込まれるかのように彼らの治療法を模倣し、やがて、サイボーグ治療といつ結論を導きだした。治療はマスター・フォースのメカニックを誇け負う新興企業「Z-one」の魔力により急ピッチで進められた。そして彼らの新たな肉体は完成し、バーンズは彼らに『マシンミクロマン・マシンフォース』というコードネームを与えた。

ゼクウが脱走したときに「脱走兵」と呼称されていることから、この頃すでに、ミリタリーフォースの存在が許容される軍事組織的基地が形成されていたと思われる。またマシンフォースは、意識不明のうちにMICROに登録された模様。

脱走



追跡



「脱走の過程で消滅していることが判明した。

「ワソーお前達の出生は隕のままということか?」

バーンズはなんとか彼らの記憶を取り戻そうと、脳の設定プログラムを何度も操作したが、彼らの消滅した記憶が戻つてこなかった。やがて、意気消沈したバーンズは4体のマシンミクロマンをミクロベース内のバイオカプセルの中に安置し、そのまま眠りに就いた。

その夜、カプセルの中で眠る4体のマシンミクロマンが目を覚ました。その目は銀く光り、カプセルの窮屈な空間を突き破つて、外へと飛び出した。飛び散る破片と共に警告音が鳴り響く。その音に聽すこともなく、彼は獲物を追う獣のような眼差しで走り出しました。

突然の警告音でマシンミクロマンの異常をいち早く察付いたバーンズは、マスター・フォースを召喚し、

彼らに脱走兵の捕獲を命じた。基地内のレーダー反応を見ると、基地内のドックへと逃げ込んでいる。

「このままではまずい。すぐに彼を追うんだ!」

バーンズの声に言われるがままに、マスク「フォ!ス」が一丸となつてドック内へ流れ込む。ドックの暗闇の中、そのマシンミクロマンは鋭い眼光をこちらに放っていた。ハヤテは通信機でバーンズに聞いかけた。

「彼は何故突然自覺めたのですか?」

「どうやらマシンミクロマンの脳の記憶回路の解析中に彼の性格プログラミングにエラーが生じて暴走を始めたらしい。相手のパワーはお前達に比べても並ではない。気をつけろ!」

しかし、バーンズのその忠告よりも先にマシンミクロマンがハヤテ達に襲い掛かった。闇の中の一対4の肉弾戦。その驚異的な戦闘能力に圧倒されながらも、マスター・フォースは彼をドックの壁面へと追いやつてゆく。逃げ場のないマシンミクロマン。しかし、彼は背後は全裸のビーグルが懐かれているのに気が付いた。するとマシンミクロマンのブレースから突然赤い炎光が迸り、1機のビーグルがそれに呼応するかのように起動し始めた。ビーグルの起動に反応し、出向ゲートが大きく口を開く。チャンスを確信したかのようにマシンミクロマンは宙に浮くビーグルへと飛び乗り、一気に屋外へと飛び出していった。

連

事件の明くる日、マスター・フォースはバーンズから基地内のとある寮に招集された。4人が扉を開くと中には既に3人のマシンミクロマンが待っていた。彼らはその硬質な手でハヤテ達と握手を交わし、命を救ってくれた礼を述べた。ハヤテが昨晩尋ね出したマシンミクロマンとは全く違う温厚な性格に驚くと、4人のマシンミクロマンが自分達の素性を話したのだ。

「私はトリニティと申します。そしてこの二人は私の友達仲間、ゴドー、ハックです。しかし、我々にはそれ以上の記憶がないのです。覚えていることは言えば名前と、私達が1つのチームであったこと、そして自分がミクロヒューマノイドであるということ…」

過去の記憶がないという事実に驚嘆ながらもハヤテは、昨日脱走した「もう一人」について訪ねた。

「昨晚ここを逃げ出した者の名はゼクウ。彼が何故ここから逃げだしたのか…。それは私にもわかりま

察知



玩具ではほぼ全てのキャラクターの手は物語の本筋では「マジックロマン」など、各キャラクターがどんな材質で構成されているのか。正解はないので自由に想像してみたい。

真・知
その頃、ゼクウは「マシーンミラー」で目の前を逃げる獲物を追つて大空を疾走していた。その獲物とはアクロクレイヴであった。ゼクウは無言のまま、前方に向けて『ミラー・ハルカン』を発射した。

四

玩具ではほぼ全てのキャラクターの手は収斂の素材だが、本書ではマシンミクロマンが健闘の手であるという描写がある。また本書カバーのアーティストによる絵は、キャラクターたちが、まるで「アーティストの手」のように、力強く描かれている。

つあるのかは伺い知れない。しばらくするとカーバセルの中の一体一体が、わざかながらに身動きを始めた。やがてゆっくりと目を見開き怪しき光を放った。シルバーの目の前のモニタに無数の眼光が映し出された。その光景を見つめていたシルバーは口を二やりと緩ませた。

「つい」に目覚めたぞ。Dr. は
連れようのない恐怖を感じ
既にお前を越えたのだ……



45

「クレイヴはまだ戦闘慣れしていない自分の身体を見限ると、地上へ向かって一気に急降下を始めた。ウはビックルをまるで自分の身体の一部のように操り、回遊してしまう。

そして全快したクレイヴはMICRIに向けて飛び立つた。クレイヴは運営後間もない肉体を徐々に慣らすようにならなければ、目的地までの距離を縮めていた。あと約50km……。その時、目の前から1機のバイククルに跨がってこちらへと突き進んでくる「あの謎のミクロマン」が現れた。

大话

一見ただの戦闘員で言語能力が欠如している印象のあるミリタリー・アクロイア。だが、実は一句だけ台詞を発している。8話の「危げ」がそれにあたる。

Prediction! 08 ─魔軍が來訪する─



墜落

逃

鋭い眼光が月夜に照らされた黄金の翼を追う。

セクウは眼下に広がる森林へと逃げ込んだクレイモードを確認し、それに続くようにマシンを垂直に傾け直面下をはじめる。森の木々が眼前に迫つてくる。そのとき、額の「フレイクギア」が突然眩い光を放つた。頭部に異変を感じるセクウ。

「フレイクギア」が頭を漕さんばかりに強く締め付けていた。余りの激痛に雄叫びをあげながら、ゼクウはマシンごと森の中へと突っ込む。枝葉を突つ切つて地面に叩き付けられるバイオマシン。その衝撃と共に身を投げ出されたセクウは地面の上に転がり、大の字になつて気を失つた。

侵入者

produce/TAKARA
CGWorks/DESIGN MATE



制裁

要人書

倒れたゼクウに向かって歩み寄る。その一部始終を見ていたクレイヴである。クレイヴはゼクウが完全に気絶していることを確かめると、地面に突き刺さったバイオマシンに眼を向けた。銀色に輝く機体。そこから白い蒸気が勢い良く吹き出している。

M.I.C.R.本部でコンピュータに向かうバーンズ。彼はマシンミクロマンとミクロフォースの記憶が消えたコンピュータエラーの原因に疑問を抱いていた。あの現場では作業に於けるミスに極力注意していたはずなのだが、単なる事故なのか、それとも何者かの仕業なのか…。

「しかし、彼らマシンミクロマンとミクロフォースは一体どういった関わりを持っているというのか…。その謎を解明するには…」

バーンズはひどく難しい顔をしながら、再びコンピュータのキーボードを神経質に叩きはじめる。その暗い螢光灯に照らされた一室。ただ一人作業を続けるバーンズの背後で卓上のベンガカタリと落ちる。しかし、気に留める様子もなくバーンズは画面に見入っている…。

だが、そこには確かに何者かの影が介在していた。誰にも気付かれる事のない不可視透明の肉体。数体のミリタリーアクロイマー『ステルスカモ』の姿がそこにあつた……。

劇場

トリニティが額に装着する『シャインギア』が放つ光が徐々に小さくなつてゆく……。

「……ゼクウの動きが止まりました。すぐに参りましょ」

トリニティは険しい表情をゆるめると、後ろに続くゴドーとハックに呼び掛けた。ゼクウの行方を追つていた彼らはトリニティの「意」が届く位置までバイオマシンで追い付き、「シャインギア」でゼクウの頭の「ブレイクギア」を連鎖起動させたのである。

夜の森林地帯をバイオマシンのGPSレーダーを頼りに分け入つて行く3体のバイオマシン。やがて彼らは森の中を倒れているゼクウと「マシンミラーナ」を発見した。飛行中に「ブレイクギア」が起動し、ここへ不時着したらしく、ゼクウ本人とバイオマシン共に大きな外傷は見られない。ハックはゼクウの身体を抱きかかえ、「マシーン

「彼らがこれまでに戦ったアクロイヤーの数は多くても10が最高」とあるが、この時点でのミクロマンたちが戦っているのはXの4人とアクロレディの計6人。ストーリーに登場しない。

「オーレストハイドたちはゼクウのマシンミラーを奪おうとして阻止されるが、実際問題バイオマンは、マシンミクロマンのブレストによって起動するシステムのため、どうやつて起動したのかは不明。おそらく不時着時に停止しておらず、まだアイドリング状態だったと推測される？」

誘拐



「……緊急連絡……マシンミクロマンからアクロイヤーの軍勢が出現したとの連絡が入った。マスター、フォース、ミクロレディはたちたちに『地区的森林地帯へと現場へ急行せよ』『アクロイヤーの軍勢!』」

「わばらせ、ハックの行動を制する。しかし、トリニティが一転表情をうるさいで、『マシンミラー』を牽引すると、彼は再び各々のバイオマシンで、『マシンミラー』を牽引する」という手筈である。

「何かに囲まれている……。おびただしい数の気を感じる」

辺りは遙る木々によって暗闇に閉ざされ、何も見えない。しかし、雲の切れ間から漏れる月明かりがそこには潜む群衆の姿を浮かび上させた——ゴドーは絶句した。おびただしい数のアクロイヤーが周りを取り囲んでいる——

■ ■ ■

「練の肉体を持つアクロイヤー『オーレストハイド』は暗闇から次々現れ、じりじりとマシンミクロマンに近寄る。

「どうやら戦うしかないみたいだな……」

仕方なさぎな声でゴドーは『マシンミスティング』にかけた。しかし、先手は向こうから仕掛けられた——緑色の集団が一気にゴドーに襲い掛かる。

素早く機体を持ち上げるゴドー。しかし、飛びかかるアクロイヤーが両翼に纏わりつくようにしがみついたアクロイヤーは両翼を急旋回させ、アクロイヤーを振り落とし、その群衆に向かつてブロスターを発射。機体を撃ち抜くが、アクロイヤーはゴキブリの大車のようにならぐと飛びかかって来る。

その一方で、残るアクロイヤー衆は『マシンミラー』に群がり、起動パネルを作動させていた。ゆっくりと浮上をはじめる機体。しかし、操縦法を得ていないアクロイヤーは無意味な旋回を繰り返し、

「ヤテは思わず疑うような口調で言った。いつも脳天気なライアンもそれに続けて驚いたよう口を開く。

「本当かよ——マシンミクロマンの見聞達えじゃねえの?」

無理もない。彼らがこれまでに戦ったアクロイヤーの数は多くても〇が最高。それが軍となるとその数を過かに超える……。彼らは半信半疑ながらも慌たしく基地内のドックに集まり、専用の武装バーツを手にする。次々に装備を整え、基地外縁に続く通路を通り、ゲートへと走り出るマスター、フォースとミクロレディ。

その中で一人出遅れたニンジャレディシナはようやく装備を終え、後を追うように通用ゲートに向かって走りはじめた。ゲートランプを見るとシナの部分だけが赤く点灯している。どうやら他のメンバーは既に外へと出てしまつたらしい。

【急がなきや】

焦りで足を速めるシナ。しかし、後ろから誰かが近付いて来るのに気付く。後ろを振り返ろうとするシナ。次の瞬間、目の前が真っ暗になり、シナはその場に倒れた。宙に浮くようにシナの身体が持ち上げられる。そこには誰もいないよう見えるが……。

【急げ】

ミリタリー・アクロイヤー『ステルスカモ』の一団がシナの身体を抱え、その場を走り去る。外界へと続く通用ゲートに向かつて——。

ミリタリー・アクロイヤー『ステルスカモ』の二団が暗闇から次々現れ、じりじりとマシンミクロマンに近寄る。

「どうやら戦うしかないみたいだな……」

仕方なさぎな声でゴドーは『マシンミスティング』にかけた。しかし、先手は向こうから仕掛けられた——緑色の集団が一気にゴドーに襲い掛かる。

素早く機体を持ち上げるゴドー。しかし、飛びかかるアクロイヤーは両翼に纏わりつくようにしがみついたアクロイヤーは両翼を急旋回させ、アクロイヤー

劇中に搭乗するミリタリー・アクロイヤーは、森林ならフォレストハイド、基地内ならステルスカモなど、戦略に応じた使い分けがなされているが、一方ミリタリーミクロマン側には



奪還

「ゼクウだ！」
持ち前の躊躇力で「マシーンミラー」に飛び乗り、
あつという間にアクロイヤーを一撃して機体を奪回
してみせるゼクウ。そして慣れた手つきで機体を操
り、次々とアクロイヤー勢を撲滅らしてみせる。

「状況はよくわからねえけど、取りあえずここから
ズラかろうぜ！」
トリニティに向かって親指を突き出すゼクウ。拍子
抜けした3人は顔を見合わせながらも「バイオマシ
ンで残るアクロイヤー勢を振り切り、見事にその場
からの脱出を果たした。

その帰途、危機を脱出した4人はどこかへと帰還

報告を伝えていた。そこで、トリニティは正気を取り戻したゼクウに訪ねた。

「ゼクウ、お前は私達の過去のこと覚えてる……」

ゼクウが答える。

「ああ、全て覚えてる……」

「ゼクウだ！」

「マシーンミラー」のエネルギー弾がゴドーの乗る
「マシーン・スティングガ」をかすめ、数人のアクロ
イヤーを撃ち抜く。「こうなっては直接機体に飛び乗
つて、ダシンの動きを制御する他ない……」

しかし暴れ馬のように飛び回る「マシーンミラー」
にゴドーも近頃には近付くことができない。
「どうあれ、ゼクウを連れて安全な場所へ引き上
げろ！」

ゴドーの声には甘い、アクセルを踏むハック。しか
し、援護にいるはずのゼクウが見当たらない。前を
見ればミリタリー・アクロイヤーに混じって一人、
「マシーンミラー」に走り寄るマシン・マイクロマンの
姿が……。

「奪還」

「マシーンミラー」のエネルギー弾がゴドーの乗る
「マシーン・スティングガ」をかすめ、数人のアクロ
イヤーを撃ち抜く。「こうなっては直接機体に飛び乗
つて、ダシンの動きを制御する他ない……」

しかし暴れ馬のように飛び回る「マシーンミラー」
にゴドーも近頃には近付くことができない。
「どうあれ、ゼクウを連れて安全な場所へ引き上
げろ！」

「ゼクウだ！」
持ち前の躊躇力で「マシーンミラー」に飛び乗り、
あつという間にアクロイヤーを一撃して機体を奪回
してみせるゼクウ。そして慣れた手つきで機体を操
り、次々とアクロイヤー勢を撲滅らしてみせる。

「状況はよくわからねえけど、取りあえずここから
ズラかろうぜ！」
トリニティに向かって親指を突き出すゼクウ。拍子
抜けした3人は顔を見合わせながらも「バイオマシ
ンで残るアクロイヤー勢を振り切り、見事にその場
からの脱出を果たした。

その帰途、危機を脱出した4人はどこかへと帰還

報告を伝えていた。そこで、トリニティは正気を取り戻したゼクウに訪ねた。

「ゼクウ、お前は私達の過去のこと覚えてる……」

ゼクウが答える。

「ああ、全て覚えてる……」

ミクロコミニーナーの設定が語られたのは、全12話のなかでこのエピソードのみ。ちなみにコミュニケーションを開拓した2人の生き残りミクロフォースが誰なのかは語られてはいない。続
者の想像にお任せである。

Prediction! 09 運命が動かするSkyline

共存



共存

「俺はミクロマンが人間と共に存できると思っていいな。こんな機械仕掛けの身体になつてまで人間に近付くことに、俺は費成できぬ」

ゼクウがはつきりとした口調でトリニティに向かつて言った。

マシンフォースはM.I.C.R.A本部へと向かつていた。

その途中、前方を行くトリニティとゼクウは深刻な面持ちで会話を交わしはじめた。その内容は実は彼らの記憶が「失われていない」とことを示唆していた。

ゼクウの意見にトリニティが言葉を返す。

「しかし、このままでは私達のコミュニケーションが明るく

になるのも時間の問題だ。人間とアクロイヤーの動向を見逃しておかなければいけない」

そう、彼らはマスター・フォースとは違い、人間の眼から離れたミクロマンが独自に作り上げたコミュニケーションからやってきたのだ。そこではミクロマンだけの生活が営まれ、ミクロマンだけの社会が形成されている。そしてその場所は未だ人間にもアクロイヤーにも知られていない……。

「アクロイヤーも人間の作り出した兵器だ。人間に関わると……なるべくならねえ」

ゼクウはそう言うと機体のスピードを上げ、マシンコングを引き離して行った。

ゼクウの言葉はミクロマンだけのコミュニケーションで育った彼の正直な気持ちだった。彼は人間を嫌っていた。彼だけではなく、コミュニケーションには人間を拒否する者も大勢いる……。

隣に残されたトリニティが一人うつむいてつぶ

やく

「我々を割った2人のミクロフォースも人間が削つた生命体だつた……。生き残えた彼らの遺言は私達が負け負うことが今の私達の宿命だ」

……30年前、研究所に立ち入ったミクロフォース4人の内、2人がDr.シルバーの犠牲となつた。その他の2名はシルバーの震の手を逃れ、人間界から離れた地でミクロマンだけのコミュニケーションを作ることを決意した。そして彼らは自らの遺伝子を用いて次世代のミクロマンを次々と割り出した。ゼクウ、ゴド

、バーンズは本部の新たなアクロイヤーの情報に耳を聾つた。表情が一瞬にして険しくなり、額に汗がじみ出る。

「アクロイヤーの数はもはやミクロマンの比ではない……。来るべき時が来ただ……」

バーンズはおもむろにデスクの引き出しを開け、そこから電子キーを取り出した。その電子キーを研究室の正面に向けてボタンを押す。すると壁面が上下



首領

MICROのマークは3タイプ確認できる。一番最初がDOG MASK製作のタイトルロゴ周りのもので、最後がロードスバルタニーフレットのミクロテックスキンだ。

夜襲

に別れ、隠し橋が現れた。橋の上には強化ガラスの窓とカードロックの取り付けられた密閉ボックスが置かれ、そのガラス越しに4体のミクロマンが眠るカプセルが見える。バーンズはそのミクロマンを見つめながら「言つぶやいた。
残された道は……」つた

バーンズはこのような事態がいつか起るだろうと予測していた。そして彼はそのため用意していた秘策の実行を決断した。それはミクロマンの生命倫理を危ぶみ、実行せずにいた算じ手であった。

バーンズが本部の業務連絡用のマイクに手に取る。「これより、ミクロマンのクローリー化を実行する。私はこれより実験室に入る。誰も邪魔をするな。クローリーによる軍隊組織で歩兵のアッコイヤーに抵抗する……。バーンズはその密閉ボックスを手に持ち実験室の中へと消えた。しかし、彼はまだ本部に最大の危機が迫っていることを知る由もなかつた。

に別れ、隠し橋が現れた。橋の上には強化ガラスの窓とカードロックの取り付けられた密閉ボックスが置かれ、そのガラス越しに4体のミクロマンが眠るカプセルが見える。バーンズはそのミクロマンを見つめながら「言つぶやいた。
残された道は……」つた

バーンズはこのような事態がいつか起るだろうと予測していた。そして彼はそのため用意していた秘策の実行を決断した。それはミクロマンの生命倫理を危ぶみ、実行せずにいた算じ手であった。

バーンズが本部の業務連絡用のマイクに手に取る。「これより、ミクロマンのクローリー化を実行する。私はこれより実験室に入る。誰も邪魔をするな。クローリーによる軍隊組織で歩兵のアッコイヤーに抵抗する……。バーンズはその密閉ボックスを手に持ち実験室の中へと消えた。しかし、彼はまだ本部に最大の危機が迫っていることを知る由もなかつた。

警備

押し寄せるアクロイヤー軍を、マシーンコングの鉄拳が弾き飛ばし、マシーンタイガーのドリフトがなき倒す。その一方で、ゼクウはマシンから飛び降り、伸縮自在の「ゼクウボー」を叩き付ける。しかし、アクロイヤーは衰えるどころか、はじめよりも数が増えている。どうやら援軍が次から次へとやってくるようだ。

「グーこれじやこの前と一緒にだーキリがねえー」ゼクウは舌打ちまじりにそう言うと肉彈戦を見限り、マシーンミラーを呼び寄せた。その時、突然戦場の混乱を断ち切る大声が響き渡った。その声にミリタリー・アクロイヤーは攻撃を一斉に中断し後ろへと引き下がる。すると暗闇の中からアクロバイオムが姿を現した。彼は狙いを定めるようにマシンミクロマンに眼を向け言葉を続けた。

「恭順らしいマシンだ。気に入ったぞ」バイオムの傍らにステルスカモに捕らえられたミクロレイシナが突き出される。後ろから銃を突き付けられたシナは声を出すこともできない。「さあ、おとなしくそのマシンをこっちにこよこせ。そしてこのゲートを開ける。下手な行動に出ればこのゲートに島々と通り着いたのだ。彼らこそがミリタリー・アクロイヤーの夜襲魔導「ナイトリーコン」である。その時、後ろに構えていたアクロイヤー達が次々と鋭い閃光を撃たれ倒れ込んだ。車體を把握できずうろたえるアクロイヤー衆。一機のマシンがその中を突っ切って次々とアクロイヤーを仕留めてゆく。ゴドーが乗るマシーンステイningーである。ゴドーは無数に群がるアクロイヤーを見回した。

「思った通り。さあ、いくぞ！」



3

夜襲

その時、シナを取り囲むアクロイヤー衆が何者かが

炎の中に立ちはだかるという効果的な演出で搭乗したバイオスーツだが、この合体シーンを動画で見られる機会が一度だけあった。公式サイト内、バイオスーツの合体説明で、F

合体

放つフレーザーに撃ち抜かれた。
「そうはないかな」
聞き覚えのある声にバイオムが振り向く。そこには「オブティカルレーザー」の銃口を向けたロペルトが立っていた。その背後にはアランとライアンも控えている。失踪したシナを追っていたマスター・フォースも本部からアクロイヤー軍便身の知らせを受け、遅れて本部へと帰還したのだ。突然現れた彼らの姿にバイオムとアクロイヤー衆がたじろぐ。そのスキをついてもう一人のマスター・フォース、ハヤテが急降下でシナの元へと降り立つ。素早くシナの身体を抱え再び空へと飛び上がるが、ハヤテは4人のマシンミクロマンに向かって大きな声で叫んだ。

「自分のブレストに手をあてろ!」
4人のマシンミクロマンが一齊に胸に手を運ぶ。すると、『ブレスト』バイオマシンが強烈な閃光を放つた!

マシンミラー、マシンタイガ、マシンステインガ、3機のバイオマシンの機体が光に包まれながら一瞬にバージ分離し、宙に浮かんんでいる。

ゴー、これは!」

驚くトリニティ。3機のマシンバーツは、個々に変形しながら彼の乗るマシンコングに吸い寄せられるように次々と合体してゆく。そして4機のバイオマシンは機体の形を変え、一つになった。MICR.の技術の全てを引き込んだ最強のマシン「バイオスーツ」として、ハヤテはいち早くバーンズからこのバイオマシンの秘密を知らされていたのだ。

「ど、どうやつて、動かすのだ?」

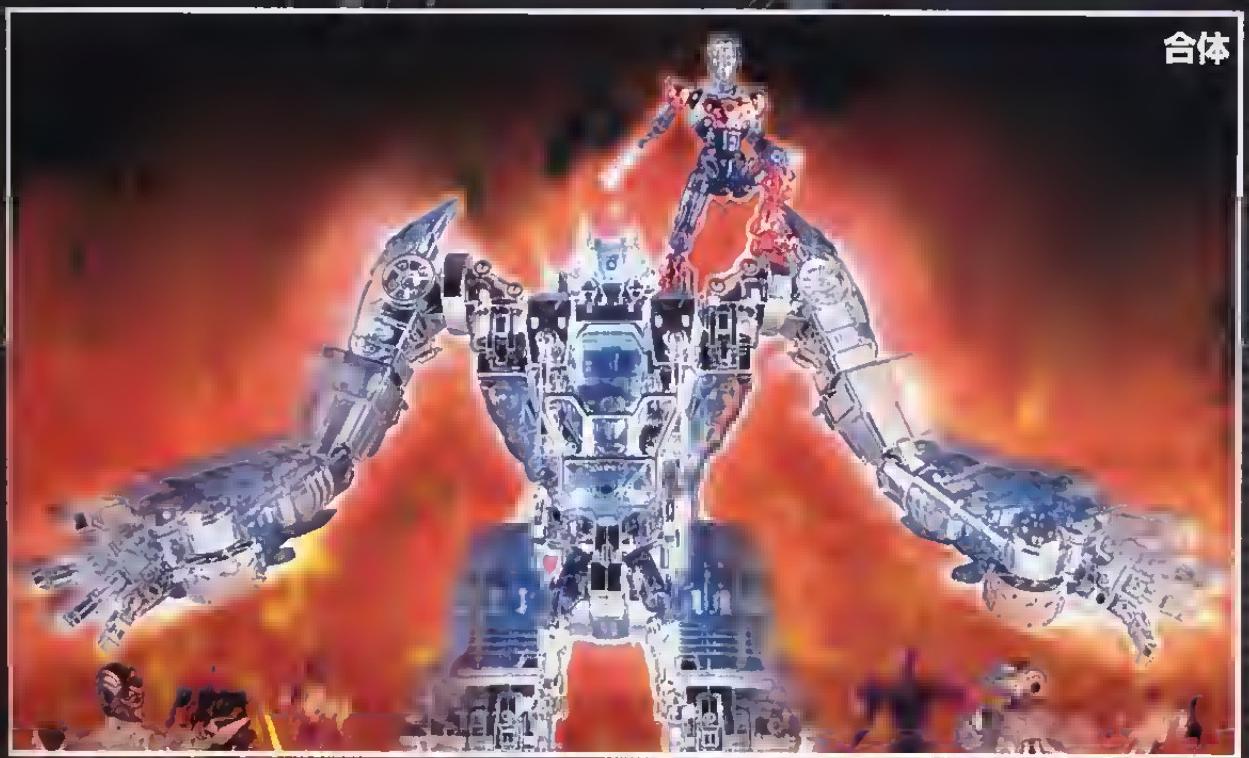
迷うことはない。トリニティの意志のままに動くようになつていてる」

コックピットのトリニティにハヤテが告げる。ハヤテの言葉にうなづくと、トリニティは頭を前に向けた。バイオスーツがゆっくりと動き出す。

「何をしているーー齊にかかるれ!」

バイオムの機がアクロイヤー衆に飛ぶ。アクロイヤー衆が一齊にバイオスーツを包围する中、ゼクウがバイオスーツの肩に飛び乗り、トリニティに言葉を掛けた。

「すげえパワーを感じる……。トリニティ、これなら負けることはない。俺が保証する」



Prediction. 10 霊神が誕生する

MICRO PICK UP

シナがCTスキヤンにかけられているシーンで、何気なくケンビリーガ立っているが、これは着ぐるミクロマンがMICRO、つまりミクロマン2004ワールドの住民であることを描写している。しかしながら非戦闘員の彼らがそこにいたのかは疑。



威光

合体したバイオマシン^{威光}用パワードスーツ「バイオスーツ」として、アクロイヤー軍の前に立ちはだかった。この事態にアクロイヤーの群れも混乱を露呈している。そこに苛立ちを覚えたバイオムの機が飛んだ。

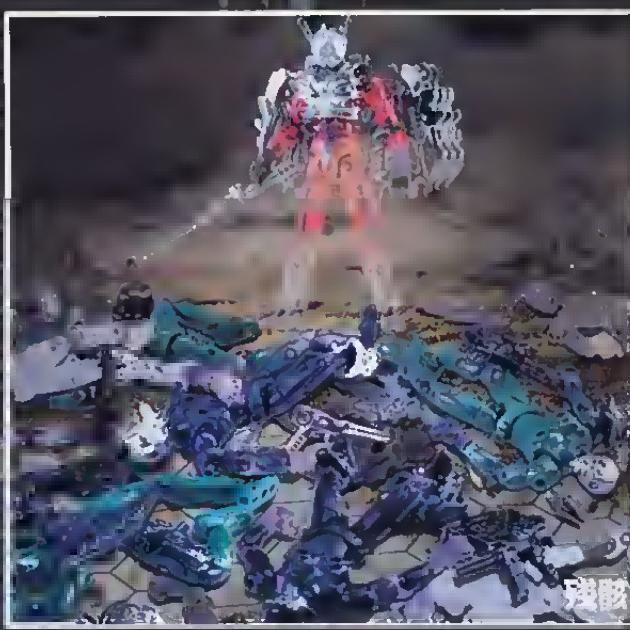
「何をしている！　一斉にかかる！」

その声に触発され、アクロイヤーの狙撃兵の銃口が一齊にバイオスーツへと向けられる。しかし、バイオスーツは一瞬の隙も与えない猛スピードでアクロイヤーの群れに突撃した。猛烈なアタックによってアクロイヤー衆が次々と宙を舞う。その威力にバイオスーツを操るトリニティ自身も息をのんでいた。

「このマシンにこれほどの威力があるとは……。人の間の技術力とは一体……」

威氣

しかし、残るアクロイヤーの大軍は命を返り見るごとなく、バイオスーツに襲い掛かる。その時、激しい閃光を放つ巨大な剣がバイオスーツの頭上に出現した。マシーンステインガーの尾翼がバイオスーツ専用武器「ウイングブレード」となったのだ。バイオスーツはそのウイングブレードを振りしめ、アクロイヤー衆に向けて刺先を振り下ろす！



残敗

スコールはMICRO本部へと向かっていた。クリエイターから新型ミクロマンとバイオマシンの報告を受けた彼はMICROにバイオムと大量のアクロイヤー軍を送りつけたのだ。それは彼がミクロマンの新兵器「バイオマシン」に危機^{威氣}を抱いていることを示していた。しかし、大量の軍事待た今、アクロ

3年後には機密化するM.I.C.R.O.だが、この時点では細菌テロやウイルスの研究を行う公的な国際機関。しかしながら本話でバーンズがM.I.C.R.O.に入社という表現が使われているので、當利団体的な面もあったのだと推測される。

義軍

イヤーの勢力に勝るものはないという自負もある。そして彼はアクロイヤー軍とバイオマシンの決着を見届けようと考えた。そして、M.I.C.R.O.本部へと辿り着いたスコールはそこで驚くべき光景を目撃した。M.I.C.R.O.ゲート前におびただしい数のミリタリーアクロイヤーの残骸が横たわっている。それは彼らの激戦の様相を語るに足りる程の悲惨な有り様であった。スコールは立ち尽くしたまま、ぐっと拳を強く握りしめた。

「こ、これが……あのミクロマンの実力……。もはやクレイヴの言うような生易しい戦術は通用しない……。これは紛れもない戦争の始まりだ！」

審 詮
本部最大の危機を免れて一週間が過ぎ、ミクロマン基地内の病室のベッドで誘拐事件に巻き込まれたシナがようやく目覚ました。

「何故、私はこんなところに……？」

彼女の身体に大きな外傷は見られず、ミクロビューマノイドであれば2、3日の休養で事足りるという診断結果だった。しかし、彼女は事件後から今まで長い眠りについていた。これまでに回復が遅れた由は一体何だったのか？ その原因を解明するためシナの精密検査が行われることになった。

精密検査を行う病室にはミクロマン専用のCTスキャナーが用意されていた。シナは他の仲間を見守る中、スキヤナードの寝台に身体を横たえる。スキヤナードを通して彼女の身体状態がデータ化され、画面に映し出された。すでに回復状態にあるためか、体内に異常に見受けられない。しかし、高性能スキャナー装備が彼女の腕の皮膚に異常反応を示した。すると画面に「抹血跡」という文字が表示された。その画面を見ていたロベルトは顔を険しく蹙らせた。

「アクロイヤーにシナの血が差つたかもしだい……」

その時、病室のスピーカーを通じて室内にバーンズからの業務連絡が響いた。

「業務連絡……マスターフォース、マシンフォース、ミクロレディダイアンはたちまち演習ホールAに集合せよ」

「バーンズの言う通りに指定の演習ルームへと向かつた。そして中に入る彼らは一齊に言葉を失った。

目の前には見たこともないミクロマンが整然と列を組んで並んでいる。そこへ室内のスピーカーを通じてバーンズの冷らしき声が響き渡った。

「私は増殖するアクロイヤーに対抗するため、ミクロマンの量産化に踏み切った。それが君たちの前にいるミリタリーアクロマンだ。君たちはこれから彼らを従えてアクロイヤーと戦うことになる……」

バーンズの言葉にゼクウの顎が激しく響る……。また、ハヤテもバーンズの言葉に以前とは違う疋和感を感じ取っていた。

バーンズはM.I.C.R.O.への入社以来、アクロイヤー捕獲のために常に新型ミクロマンや専用武器の開発に携わってきた。しかし、開発は成功を納めても事態は刻々と悪化している。例え、アクロイヤーを倒したとしても、アクロウイルスが消えない限り平和は訪れない。果たしてアクロイヤーと戦うことだけが平和への近道だろうか？ そういった疑問がミクロマンの心に芽生えようとしていた。



信頼

毎回誌面には公式サイトのURLが掲載。URLは <http://www.takaratomy.co.jp/micromen/> だが、雑誌やリーフレットでは <http://www.takaratomy.co.jp/micromen/index.html> と表記されることがある。これは住所に例えれば「〇〇社のXX社の玄関」と書いてあるかの差で、玄関はどうやらを入力しても大丈夫。



死期

ミリタリーミクロマンの完成後、ミクロマン・アクロイナーの攻防は日に日に激しさを増していった……世界中のあらゆる地域に現れるアクロイナ軍。そして彼らを迎えるミクロヒューマノイド軍。その戦いはもはや人類が介入できない別次元の戦争へと発展していた。その真っ赤な血が溶んでいた。だが、シルバーはゆっくりと顔を持ち上げて、ニヤリと笑みを浮かべる。

「十分な量では……いが、これさえあれば私の追い求めている完全体が完成する」

シルバーはミリブリー・アクロイナーの完成後、これまでの技術の集大成となる新たなアクロイナーム開発に取りかかっていた。それはこれまでのアクロイナよりも安定性に優れた細胞を持つ最強のアクロイナーである。彼はその完成に「ミクロヒューマノイドの血」を必要とし、クレイヴにその略奪を任していた。

「……そ、私が探し求めていた最高の素材だ……」

シルバーは試験管の中の微量の血液をしばらくじっと凝視すると、歓喜の声をあげた。試験管の中身

本誌第一項でのバーンズはクラシックアップ。ミクロマン2004は突き詰めればバーンズとシルバー戦士の苦悩を描いたとも言えるが、生還彼らの平和的な選択が取たざる」

Prediction. II —殺意が

発動する—

失跡



失跡



内紛

窄暗い森の中、ミリタリー・クロマンの戦闘車も、
とにシルバーの根城を一人目指すバーンズの姿があ
つた。シルバーへの説得を試よう、護衛もつけず
に飛び出したのである。それは彼の考へ得る最後の
作戦であった。

その数時間前、戦いへの疑問を抱くミクロマン達
の耳にバーンズ失跡の一報が飛び込む。直ちに出動
するミクロマン達、その中でもいち早く飛び出した
ライアンが、何者かに襲われるバーンズの姿を確認

した。一気に加速するライアン、そのままバーンズ
を襲うミクロ生命体へ体当たりを狙う。しかし、ヒ
ヨウ型をしたミクロ生命体は、最大時速500kmを
誇るオートライアンの体当たりをかわし、傍らに立
つ少女の姿をしたミクロ生命体を連れ、森の奥へと
姿を隠ませた。

果然とするバーンズの口から言葉が漏れる。「奴
は遂に完全体アクロイヤーを完成させた……」

その後到着したミクロマン達に失跡の理由を問わ
れたバーンズは、自らの思いを彼等に告げる。(ミ
クロ生命体を蘇生させた私には、命をかけてでもこ
の戦いを終わらせる責任があるのだ)

バーンズの言葉に今までの不信感を振り払うミク
ロマン達、そして彼等は自分達の力で戦いを終わら
せる覚悟を心に決めた。

新たな仲間「アクロエルザ」からミクロマン襲撃
の報告をうけたアクロイヤーX達は動搖していた。
シルバーの容態悪化後、延命装置を作動できない
状況で戦闘を繰り返してきた彼等に、ミクロマンと
戦う力など残つていなかつたのだ。疑惑の報告にバ
イオムの重い口が聞く、「このまま戦つても俺達に勝
ち目はない、今は退却して機をうかがうべきだ」傍
らでボルテックがうなづく。しかし、この言葉がス
コールの逆鱗に触れた。「貴様ら逃げるつもりか?」
次の瞬間スコールボーンが二人に襲いかかる。反撃
に出るバイオムとボルテック。しかし、ヴィーナ
デイーカの加勢したスコールを相手に勝ち目はな
い……」意志の相違が明確となつた彼等は捨て台
詞を残しスコール達の前から姿を消した。

『戦士の戦いを続ける彼等の耳に、諷諭じい音
が響く。クレイヴの牽制の妖術だ。その轟音に冷靜
を取り戻すスコール。そして、その隙にスコール
達にシルバーの着む鹿鳴を発見する。「私達の力で
遂にシルバーの着む鹿鳴を発見する。「私達の力で

Dr.シルバーは本篇中、2回登場している。30年前のメキシコの山岳部・30年後の森林研究所・最初の廃墟である。



潜入



奇襲

「ついに終止符を打とう！」士気を上げるトライニティを見渡すとした廃墟内部、想像以上の広さに辺りはじめとした廃墟内部、想像以上の広さに辺り、そこにはアーマーが飛んでいた。しかし、一瞬の判断によりマシンコングから脱出した所を外す。そこで待ち受けていた巨大な鎧に身を包めるミクロ生命体は、強く握りしめた右の拳から地獄の炎火のような熱気を発しながら、次の攻撃に身構えていた。

「お前達は先へ進め！」バイオテックバーツを装着し、鬼のような形相で自を睨みたトライニティが怒鳴り声を上げる。常に穏やかで冷静なトライニティからは、想像もつかない声だ。

その声に彼の決意の強さを感じたハヤテ達は、素早く廃墟の奥へと走り出した。しかし、目の前の敵に圧倒的なパワーを感じたアラン、ロベルト、ハックはこの場を離れようとはしなかった。

スティングガードから飛び降り、光に近付くダイアン。シナとその下を走るライアンは、現在地を確認できずそのまま暗闇の中をただひたすら走り続いた。そんな中、ダイアンのゴーグルが妖しい光を捕捉する。その瞬間、彼女の身体が空中に浮き上がり、光の中から妖艶な笑みを浮かべた女性型ミクロ生命体の顔が浮かび上がった。

美しい容姿を持ちながらも、後頭部から異様な3本の触手をのばすミクロ生命体の出現に、息を飲むコドーとライアン。しかし、ダイアンの体がそのまま手に捕らえられていることを認識したシナは、危険を顧みずダイアンに踏み付く触手へと飛びかかった。

崩壊

はぐれた仲間達に微かな不安を感じながらも前進を続けるハヤテとセクウは突然の衝撃に戦闘体制勢を取る。スコールとヴィーナが姿を現したのだ。有無も言わせず、猛然と攻撃を繰り出すスコール達。

しかし、負傷した相手に引けを取るハヤテ達ではなかった。

この状態では勝負にならないと判断したスコールは、最後の力を振り絞り巨大化を試みる。「ゴゴゴゴゴゴゴゴ……」地響きを上げながら、しだいに巨大化していくスコール。しかし、莫大なエネルギーを要する巨大化に今のスコールが耐えられるはずもなかつた。

スコールの身体が悲鳴を上げる。ボロボロと崩れる鎧。次第に縮小していく身体。元の大きさに戻ったスコールは立つことすらできない状態に陥っていた。裏から姿を現したディータがスコールに駆け寄り、鎧を引きかかえる。そして、最後までスコールと戦い続けることを選んだヴィーナも、彼の姿を目の当たりにし、その場に膝を落とした。

強くなるのは上方から戦況をうかがっていたクレ。その時だった。駆け引きつたスコール達の背後に、得体の知れない黒い影が近づいて来た。気配も漂わさずに現われたミクロ生命体に、その場からすかさず距離をとるハヤテ達。しかし、最も警戒心を強くなるのは上方から戦況をうかがっていたクレ。

崩壊

最終決戦において行方をくらましているのはボルテック、バイオム、エルザ、ディータの4人とアクロバンサーの計5キャラ。ボルテックはコミック版において再登場したが、他のキャラは再び姿を現すことがあるのだろうか？期待は高まる。



狂気



イヴだった。

「アクロファントム」と名付けられた、そのミクロ生命体の恐ろしさを知っているのはクレイヴだけだつた。クレイヴはシルバーからファンタムを託されたとき、その能力に戦慄を覚え、眞の力を封印するため漆黒の鎧「アクロメイル」と、十字架型の武器「デスグレイヴ」を持たせたのだ。

十字架を背負った悪魔は力無くうなだれるスコ

ルとヴィーナに向けて、ゆっくりとデスグレイヴを構える。すると、青白い光を発しながら中心の車輪

が回転始めた。

回転と共に次第に強くなるその光は、空間を侵食していくかのように辺りを覆い尽くしながら、スコールとヴィーナの身体に絡み付いていく。その瞬間、二人の身体が宙に浮き、車輪の中心へと吸い込まれはじめた。驚愕するクレイヴ。彼はデスグレイヴにこんな能力を持たせていない。ファンタムの力で武器の能力すら変化していたのだ。

想像を絶する光景を前に、ハヤテ、ゼクウ、ディータはただ呆然と見つめることができなかつた。

Prediction. 12 ヒート、 すぐそこ 消滅する

決戦時のラフ段階では、トリニティの第三の眼が開くという描写がある。物理的な眼なのか、チャクラのような心眼なのかは不明だが、完成版ではオミット。



「コレル上院イーナを吸収したファンタムは、何事も無かつたかのようにハヤテとゼクウの方向へと目線を向けた。壯麗な光景に動搖し戦闘体制に移ることのできないハヤテ」一方、このミクロ生命体こそ自分達が倒さなければならぬ存在であると直感したゼクウは、すぐさまファンタムへと飛びかかった。

ミクロマン隊の一の運動能力を活かし、立て続けに攻撃を繰り出せずゼクウ。しかし、ファンタムはその攻撃を余裕すら感じさせる動きでことごとく受け止めた。

「こいつ……俺より速いのか……」一瞬の焦りからゼクウに現れた瞬間、ファンタムは巨大な十字架「デスグレイヴ」を軽々と振り上げ、豪まじい速さで振り下ろした。

経験したことのないほど強烈なパワーがゼクウの体を突き抜ける。衝撃で壁に叩き付けられたゼク



「これじゃあこっちが弱っていくだけだ!!」消耗するだけの状況に棄てられながら、メダルグの裏に飛び込み必殺のグラントドリルをメダルグのボディへと放つ。だが、全身の力をボディへと集中したメダルグは、アラン渾身の一撃を受け止め、逆にアトミックパンチを近距離で喰らわせた。アトミックグラブにエネルギーを充填してはいなかつたが、この攻撃をまともに喰らっては、さすがのアランも立ち上がることができなかつた。

興奮するメダルグは続いてハシクへと攻撃的の変えた。猛然と襲いかかるメダルグ。しかし、その足がゆっくりと止まっていく。トリニティが念を発したのだ。

ハックはその瞬間を見逃さなかつた。傍らにうずくまるアランのドリルナックルを拾うと、この戦いを終わらせるべく、そのまま彼の付けたメダルグの傷へと鉄拳を叩き込んだ。

居場所のわからない暗闇の中、ブライナの触手へ飛びかかるシンナに、無数のブライナエッグが放たれた。毒牙の雨を浴び地面に落ちたシンナをライアンが救い出す。ブライナはダイアンを圓に使い、自分の間合いにミクロマン達をおびき寄せようとしているようだ。

躍進する彼等にブライナは後頭部にあるもう一つの口、エヴィルマウスを見せる。ジンジリとエヴィルマウスに吸い寄せられるダイアン。このまま何も

はそのまま崩れ落ち気を失つた。ゼクウの後を追うように攻撃に転じたハヤテも、ファンタムのスピードとパワーを前に、傷付いたゼクウを守ることしかできなかつた。

同じく決戦時、ラフ段階では、スコールとヴィーナを吸収したファントムが真紅のボディに変化するという描写があるが、これも完成版ではオミット。こういったバリエーションもラフ段階では無数存在するようだ。

業報



集結



しなければダイアンはその醜い口の餌食となってしまうだろう。この状況に冷静さを失なったゴードーは、策のないままブライナに向かっていく。しかし、バイオテックバーンを装着した彼でも、2本の触手を相手にするのが精一杯だった。

まるで、何人かの敵と戦っているような感覚に陥る「ゴードー」。そのとき後方から無人のオートライアンが突進してきた。余りの無策な攻撃に余裕を見せながら、簡単にそれを退けるブライナ。しかし、オートライアンの後ろには、ライアンの投げたシナの双頭槍が迫っていたのだ。

意外な攻撃で触手の動きが止まる。その間に触手から逃れたダイアンは敵の背後から攻撃に軽じた。前後から苦手な接近戦に持ち込まれたブライナにミクロマン達の反響が始まる。

集結

ゼクウの身体からバイオテックバーンが離れていく。ハヤテはゼクウの限界を感じ取り、1人でファントムに立ち向かうが、彼自身もまともに動ける状態ではなかった。死を覺悟するハヤテ。しかし、ファントムは足を止めハヤテの上方に目標を向けた。

「アントムの目標の上へ通り向くと、そこにはブレイカギアの外れで、ゼクウと一緒に中心に集まるバイオマシン4機の姿があつた。まるで主の危機に集まる忠実な家来のよう……」

バイオマシンはハイオスースを形作ると一気にファンタムへ向かい、猛烈な一撃でファントムを吹き飛ばした。今まで氣を失っていたゼクウもハイオスースのエネルギーで本来の力を取り戻している。

その恐ろしいまでの強さを見たハヤテは、バトンスのある言葉を思い出していた。「ハイオスースはゼクウのために作ったものだ。だが奴を簡単には集せてはいかん。その力は絶対知れない。危険すぎるのだ……」

鬼神のごとく戦うゼクウは確かに危険な存在かも知れない。しかし、ファンタムに対し尋以上に戦えるのは彼しかいないことも重要な事だった。

集結

たかのようにゼクウに向けデスマグレイヴを構え、その長柄を展開させた。地震からのうめき声のような音と共に見たこともないエネルギーが、聞いた長柄の中心から放たれる。その巨大なエネルギーの中には苦しむスコールとヴィーナの姿があつた。

ファントムを中心に発せられるそのエネルギーは、全ての物質を喰らっていくかのようゆっくりだが確実に広がっていく。例えるならば、触れたもの全てを「無」にするエネルギーである。このエネルギーに包まれ崩れ去っていく。

「私が本当に作りたかった物は、この力だったのだろか……」廃墟の邊が奥でのエネルギーを感じ取ったシルバーは、ミクロ生命体開発に情熱を注いでいた事を思い出しながら息を引き取った。

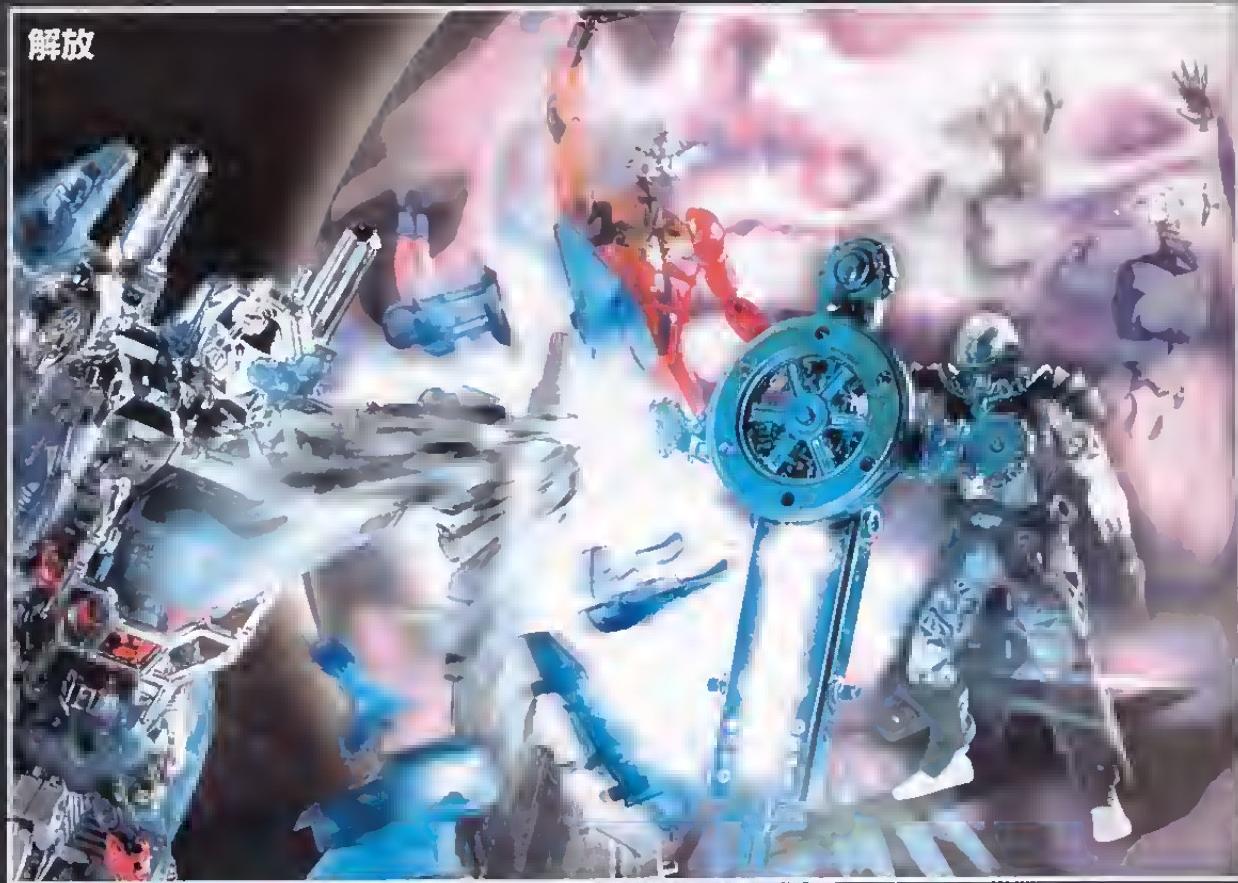
何度も起き上がつてくるファンタムに、攻撃を続けるゼクウも疲労が溜っていく。距離をとり呼吸を整えるゼクウ、ファンタムはこのときを待つてい

解説

「かさずエネルギーに切り掛かるハイオスースも、表面に微妙な歪みを作るだけでそのエネルギーに包まれ崩れ去っていく。

「私が本当に作りたかった物は、この力だったのだろか……」廃墟の邊が奥でのエネルギーを感じ取ったシルバーは、ミクロ生命体開発に情熱を注いでいた事を思い出しながら息を引き取った。

解放



終焉



くすハヤテ。そのとき上方から叫び声が響いた。
「お前が止める!!」クレイヴだ。このままではファン
トムの力で自分アクロイヤーの目撃を世界すら
も消滅してしまう、そう考えた彼は最後の望みをハ
ヤテに懇けたのだ。立ち尽くしていたハヤテもその
声に我を取り戻す。
「この力を破るにはあの場所しかない!」バイ
オースツの作つた微かな歪みを目指し突進するハ
ヤテ。
崩れていくバイオースツから放出されるバイオエ
ネルギーを浴び、さらなる力を吸収しながら、エネ
ルギーの中心に向かつて進んで行く。その力に反応
し、自分のテリトリーを使す存在に向かつて行くフ
タを開いた……。

アントム。
エネルギーの中心で二つの力が交錯し、爆音が響
きわたる。動きを止める二人のミクロ生命体
次第にエネルギーがデスマグレイヴを中心収縮を
はじめる。そして完全にエネルギーが消えるとデス
マグレイヴは碎け散り、そこから真っ白な光が溢れ
出し辺りを覆い尽くした……。真っ白い世界に包
まれたハヤテは、全ての力を使い切りそのまま気
を失った。

エネルギーの中でも二つの力が交錯し、爆音が響
きわたる。動きを止める二人のミクロ生命体
次第にエネルギーがデスマグレイヴを中心収縮を
はじめる。そして完全にエネルギーが消えるとデス
マグレイヴは碎け散り、そこから真っ白な光が溢れ
出し辺りを覆い尽くした……。真っ白い世界に包
まれたハヤテは、全ての力を使い切りそのまま気
を失った。

どれほどの時が経ったのか。人類の力の及ばない
戦いに終止符を打った英雄が、ゆっくりとそのまま

ウェザードストーリー

序章

人類初のミクロヒューマノイドの研究所爆発事故から30年後…。

当時の死亡説によつてDr.シルバーの存在は世の中から忘れ去られようとしていた。しかし、シルバーは生きていた。この30年間、彼は世を忍び、人里離れた小さな研究所でミクロ細胞と悪性ウイルスの融合によりミクロ細胞の強力な細胞変化を試みる実験に没頭していた。成功すればミクロ細胞に秘められた強力なパワーを人類

を滅ぼすほどのウイルスに替える「生きたワルス兵器」が完成する。

そして長い歳月を経て、様々な環境で培養した無数のサンブルから、身体組織の優れた4体のミュータントが生き残った。Dr.シルバーはこの生命体に「アクロイヤーX」という名を、そしてそれぞれに「スコール」「クレイヴ」「ボルテック」「バイオム」というコードネームを与える。完成した兵器生命体を目の前に、アクロイヤーXを見つめるDr.シルバーの眼差しは、年老いてもなお獣のようだ。

「お前たちのパワーは並み大抵のものではない。わずか10セ

ンチ足らずの身体も、己の不安定な細胞組織をコントロールすることで人間大にまで巨大化することができる。しかし、その肉体は度重なる実験の影響で、極めて不安定な構造にある。生命を維持するためには定期的な治療が必要不可欠だ!」

Dr.シルバーが研究を行う薄暗い実験室。アクロイヤーXはここにある生命維持装置の4

箇のカプセルの中に静かに身を沈めている。この生命維持装置による延命措置がなければ、アクロイヤーXの細胞は生き続けることはできない。

アクロイヤーXが生きる道は、Dr.シルバーのもとで破壊活動の指令に従う他ない…。

Dr.シルバーは、彼らの兵器能力を試みるために、世界各地での破壊活動を命じた。

このページでは、2004年のミクロマン公式サイトに掲載された、アクロイヤーサイドのストーリーを公開する。現在では見られないため、貴重なテキストである。新規作成のCGとともにご覧いただこう。

スコール編

ブラジルG地区。アクロスコールは近代化の波を受けて開発された高層ビルの屋上から、次な無数のサンブルから、身体組織の優れた4体のミュータントが生き残った。Dr.シルバーはこの生命体に「アクロイヤーX」という名を、そしてそれぞれに「スコール」「クレイヴ」「ボルテック」「バイオム」というコードネームを与える。完成した兵器生命体を目の前に、アクロイヤーXを見つめるDr.シルバーの眼差しは、年老いてもなお獣のようだ。

スコールはひ弱な人間が作り出す文明を憎んでいた。スコールの目の前に広がる人間の作り出す巨大なビル群、果てしない道路、そこに群がる無数の自動車。それは全て目障りなゴミでしかない。

Dr.シルバーは古代に絶滅した恐竜の化石から採取したウイルスとミクロ細胞を融合し、スコールを誕生させた。この古代ウイルスはスコールに強烈な肉体を与えた。スコールの背中の巨大な怪腕「スコルボーン」も化石に寄生した寄生虫がミクロ細胞のパワーで突然変異し、スコールの身体に同化したものだ。「スコルボーン」の鋭い爪は鋼鉄よりも遥かに硬く、あらゆるもの

を粉々に打ち砕く力を秘めている。

「スコルボーン」はスコール自身の意思で自由にコントロールできる。しかし、スコールの感情は古代ウイルスが持つ人間の文明によって虐待された怨念に支配されていた。古代生物を地上の楽園から葬った人類への忌わしい記憶…。それがスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

ールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして

傍らを通り過ぎる一台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大

きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコ

ールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたま

ま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向か

ら突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り

抜けるスコールの潜在的な人間憎悪の根源となつた。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコ

翼の生えた悪魔アクロクレイヴは紛争が続く某国へ向かう戦闘用ヘリを追つて、アラビア海上を飛行していた。4人のアクロイヤーXの中で特に抜きんでた戦術性と戦闘能力を誇るクレイヴに、Dr.シルバーは厚い信頼を寄せていました。そして、シルバーはクレイヴに世界各地の戦闘地域へ向かうように指令を与えた。人間同士の醜い争い、Dr.シルバーはそれを最も嫌い、「人間

同士の争いは人間の手では解決できない。それを見るのはアクロイヤーXだ」という考え方から、クレイヴにアクロウイルス拡散による戦争集結を命じたのだ。

やがてクレイヴの目の前にターゲットとなる2機の戦闘用ヘリが姿を現した。ヘリには対空中戦用のバルカン砲と爆撃用のランチャーミサイルが搭載されている。クレイヴは背中の「アクロウイング」を羽ばたかせ、飛行スピードをあげた。クレイヴの相棒である「アクロドラゴン」が先にヘリを発見し、後方にについているのが見える。

クレイヴの肉体には生まれつき不思議な妖力が宿っていた。それはDr.シルバーが発見した古代エジプトのピラミッドに眠るミイラから採取したワームスを用いてクレイヴを誕生させたことに由来する。生まれた時、クレイヴの肉体は暗い光沢を帯びた漆黒色であった。その後クレイヴはDr.シルバーの元で妖力鍛錬の厳しい修行を行い、自分の妖力を自在に操れるまでに成長を遂げた。その時、クレイヴの身体は怪しく輝く黄金へと色を変えた。それはピラミッドに眠るツタンカーメンの呪いを支配した証であるとさえ言われている。そして、クレイヴは自分の腕の細胞を分離させ、飛竜「アクロドラゴン」を産み出した。まさしく「アクロドラゴン」はクレイヴの分身と言える。

一方のヘリは何とか体勢を持ち直し、バルカン砲の照準を突然現れた謎の飛行生命体クレイヴへ定め。しかし、クレイヴがあまりにも一方のヘリに接近しているため攻撃ができない。

クレイヴは「テイルスピナー」でフロントウインドウを一気に貫いた。ヘリの内部気圧が変化してヘリが大きく傾くと、クレイヴは「アクロドラゴン」とともにヘリから離れ、掌をヘリに向かわせた。クレイヴの手は怪しい光に包まれ、ヘリに向かって波動を放った。波動をもろに受けたヘリはたちまち炎上し墜落する。それでも1機のヘリへと追突。2機の戦闘用ヘリは眼下の海へと葬られた。

クレイヴは何ともなかつたかのように表情一つ変えず、「アクロドラゴン」を従え、遙か空の彼方へと飛び去った。



ボルテックがアナザーボルテックに変化するのは、意外にもこのエピソードのみ。ちなみにこの他アナザーボルテックに変化しているのは、CGフォトストーリーの第4話。

ボルテック編

アクロボルテックは世界の資源物資が集積するマルセイユの工業港に姿を現した。港では世界各国から採掘された原油を積んだ大型のオイルタンカーが絶えず行き交う。Dr.シルバーは資源が集積するこの港を狙い、ボルテックに指令を出した。原因不明のタンカー事故を起こし、世界的なオイルショックを引き起す「計画だ。このときボルテックは精神が恐ろしくハイになっていた。こうなると何かを破壊し尽くすまで狂気を鎮めることはできない。

二つの人格を持つボルテックのミクロ細胞は電気ウナギなどが保有する発電生物「ヴィルス」との融合によって発電細胞へと変化した。この発電ヴィルスとの融合実験の際に身体のイオンバランスが崩れ、ボルテックは感情のコントロールができなくなつた。その感情は攻撃的な「プラス」と憂鬱な「マイナス」に二極分化され、感情が「プラス」になると「怒り」や「憎しみ」といった精神エネルギーを体内の発電器官で強力な電気エネルギーに変換することができる。

Dr.シルバーはこのボルテックの生態に目を付け、ボルテック専用の特殊武器「ボルテックアーカー」と「ボルトガン」を開発した。この二つの武器はボルテックの細胞発電エネルギーを強力な電流砲や電流バリアへと変換する。また、「ボルトガン」の先端部には、Dr.シルバーがボルテックの「プラス」「マイナス」に傾倒した感情の暴走を食い止めるために開発した感情抑制装置が埋め込まれている。この先端部を取り外し自分の頭部に装着すれば、ボルテックのもう一つの人格「アナザーボルテック」を呼び起すことができる。

4代目TOPを飾ったのはミリタリーフォースの絵画だが、これは取扱説明書の絵画を作るプロセスと同じ、「野書き」と言われる独特のフォトレス技術を応用したもの。このイラストは「存じのとおり、ミリタリーフォースのパッケージ台紙やリフレットなどでも見ることができる」

OFFICIAL SITE

ミクロマンオフィシャルサイト

新生ミクロマンワールドを語るうえで欠かせないのが、ミクロマンオフィシャルサイトだ。新製品紹介やキャラクター解説、はてはサイドストーリーにいたるまで、ファンを楽しませてくれた。2004年度版のコンテンツの一部を紹介しよう。

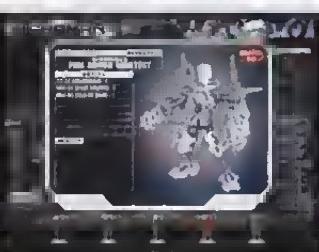
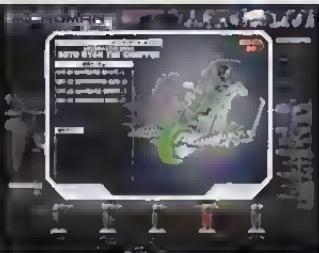
初代TOP画像。ミクロマンとアクロイヤードの対立がわかりやすい構図で描かれている。



バイオマシンシリーズ発売に合わせて更新された3代目。中身もバイオマシンの解説に力が入っていた。



カスタマイズラボ



ミクロマンのプレイバリューのひとつである「組み替え遊び」の楽しさを前面に押し出したコーナー。3ミリジョイントほか各種ジョイントで巧妙にカスタマイズされたキャラクターたちがディスプレイを飾った。ちなみにこの4点はタカラサイドオススメのもので、アイデア・プロポーションとともにバランスの取れたカスタマイズキャラクターであると言える。

ミクロマンのオフィシャルサイトは、2004年3月からスタート。ミクロマンワールドを開拓する唯一のネットコンテンツとして話題を集めた。TOP画像や、メニューボタン代りのカプセルビジュアルなど、FILA SHを多用した作りで、並々ならぬ意欲を感じさせるものとなっていた。キャラクター紹介のページではミクロマンたちの装備前と装備後を掲載、装備にカーソルを合わせるとリング状の照準とガイドランプが表示されたり、アクロイヤー・サイドストーリーでは文字のブラックアウトが効果的に演出されたりと、文字情報だけでなく、ビジュアルイメージの中核を担つていたことも付け加えておく。中期から始まつたカスタマイズラボも、趣向を凝らした作品が続出、ユーザーに話題を提供した。

現在ではサイトを一新、2005年の新たなミクロマンワールド拡張に向けてこれからもパワーアップしていくことと期待される。

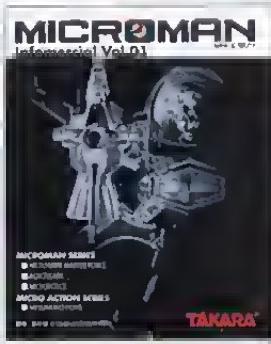
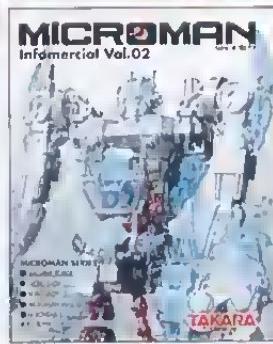
PROMOTION

販売促進アイテム

ミクロマンという、大きなボテンシャルを秘めながらもメディアに頼らないコンテンツには、効果的なプロモーションが不可欠である。2004～2005にかけての、おもな販売促進アイテムとその企画案を紹介しよう。

イメージボード

ホビー系イベントなどで活躍した、ハヤテビスコールモチーフのもの。現在でも店頭で見ることが出来る。



リーフレット

商品に同梱されているミニブック。過去からミクロマンにおいては、このリーフレットは世界観やストーリーを知るサブティキストとして非常に重要な役割を果たしてきたが、新生ミクロマンワールドにおいてもその魅力は色あせることはない。情報やときにはサブストーリーがたっぷりと凝縮されていて、欠かすことのできない存在である。

ディスプレイBOX



ディスプレイBOXのデザイン検討案。実際のものとは、内部にアクリルキューブがあるかないかの差程度で、ほとんどそのままのものが店頭に置かれている。店頭を見てグッとくるオーラが充満した。シンプルながらも優れた逸品。



新生ミクロマンでは、ユーザーのニーズにかなった展開方法で最大限の効果を上げよう、さまざまな販売促進戦略が行われた。売場で浮動票のユーザーにアピールするためのディスプレイ案や、商品を貰ったユーザーに、さらなるミクロマンワールドを伝えるためのリーフレットなど、ミクロマンの楽しさを伝えようとする姿勢には、一貫してただならぬ情熱が感じられるものばかりだ。変わったところでは、バイオマシンキャンベーンのマテリアルレディーディフレッシュ全員プレゼントがある。店頭の葉書か市販の葉書に、パッケージから切り取ったマークを4種貼って送ると、スペシャルカラーのマテリアルレディが当たるというもの。バイオマシンキャンベーンのマテリアルレディーディフレッシュ全員プレゼントがある、ということをユーザーに知ってもらうためのキャンペーンであった。今後も思いも寄らないプロモーションがあることを期待しよう。それはミクロマンが成長し続ける証だ。

ディスプレイスタンド



マスター・フォース企画時の店頭用ディスプレイスタンド。同じ絵柄でミクロマン4色、アクロイヤー4色が存在する。結局採用はされなかったが、ホビーフィールドでこれをバックに使用した写真も見られた。

広告ではないが、2004年10月下旬に、青山のオシャレ系バーのショーウィンドウにミクロマンがズラリと並んだことがある。これもイメージブロモーションの一環で、並んだのはマスター・フォース、アクロイヤーX、そしてバイオマシン、マシンフォース。シックな照明に照らされて、クリアボディが炎しく光る不思議な空間が演出された。

ミクロマン雑誌広告

ミクロマンの世界観を伝えるメディアは、オフィシャルサイトやリーフレットだけではない。ホビー誌ほか数誌にわたって掲載された雑誌広告も、重要なメディアであると言える。ミクロマン2004の歴代広告の一部を紹介しよう。



着ぐるミクロマン広告

ゴジラの皮膚が燃焼飛散して、なかからミクロマンが顔を覗かせる、というビジュアルイメージの広告。



バイオマシン広告

マシンフォースのタンゴマークを曼陀羅風にあしらった地紋で、クール&オリエンタルティストのデザインがされたイメージ広告。ちなみにこれはサムネールで、下段にバイオマシンキャンペーンが掲載されたものが正式版。

特定の映像メディアに頼らないミクロマンでは、広告も積極的に製作されている。ビジュアルプロモーションとして考えれば絶好の機会だからだ。紹介できるのはこの五種だが、これに加えてミクロレディ&アクロレディの広告、そしてマグネフォースの広告が存在する。またこの五種だけでも、掲載される雑誌によってリサイズが行われるので、微妙なバリエーションが存在する。内容的には、商品内容を簡潔に伝えながらも、あくまでメインはイメージ戦略であることが見てうかがえるだろう。これによってホビーとしてだけでなく、一種の雰囲気を持つたブランドイメージを立てていく方向性だ。

ちなみに広告のいくつかは、印刷媒体に合わせて若干画像の彩度を調整している。これは印刷だと実際の商品より彩度が高く見えすぎてしまうことに対する対策である。広告にもミクロマンのイメージが凝縮されているので、ミクロマンワールドの一員としてどうぞお楽しみください。

ミリタリーフォース広告

大量の武器を前に、ミリタリーミクロマンとミリタリーアクロイヤーが対峙するというイメージの構成。



ミクロマン広告

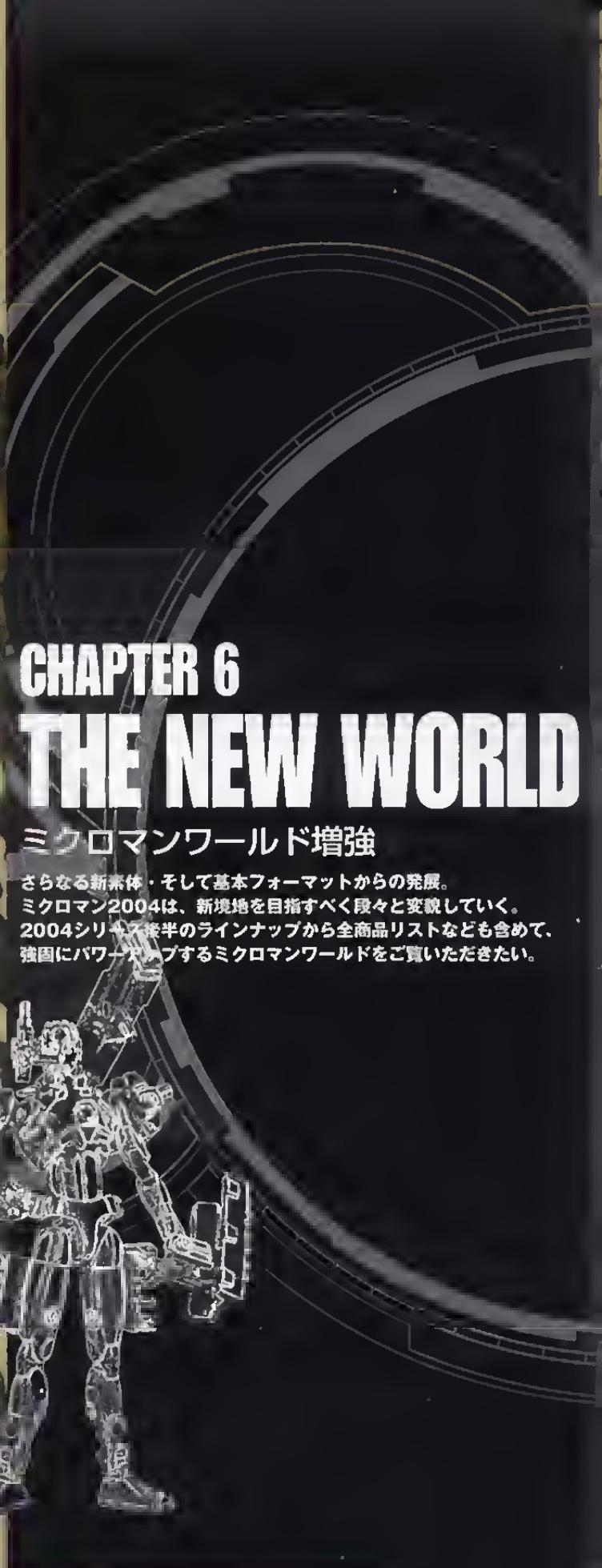
ファッション誌に掲載された、ブランドのイメージ広告。「~真剣にミクロマンで戦おう」という意味である。



バイオマシン未使用広告

バイオマシンの広告は、通常の広告がそうであるように、何通りもの候補が提出された。これはそのなかのひとつ。採用版より落ち着いたイメージである。

MICROMAN WORKS



CHAPTER 6 THE NEW WORLD

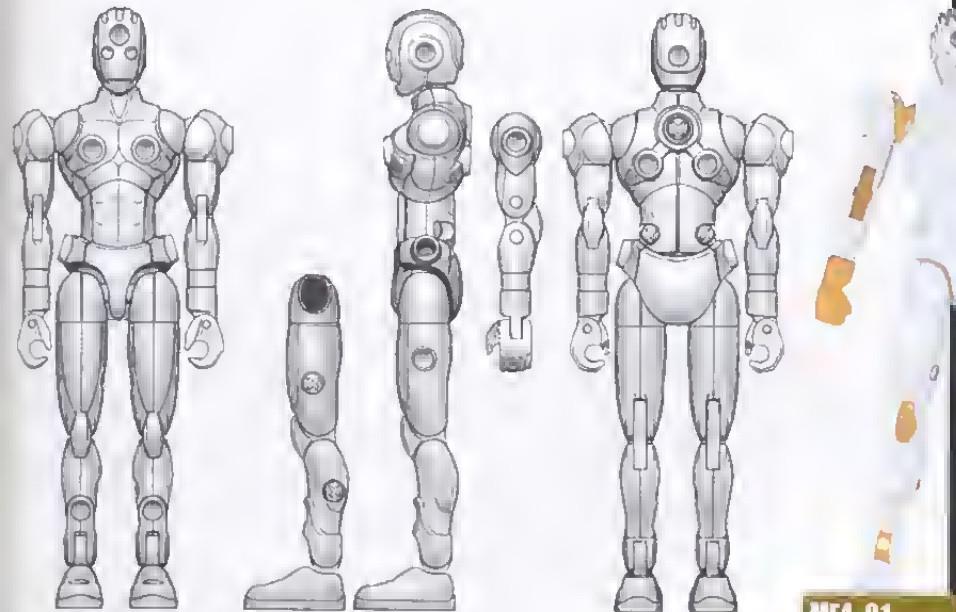
ミクロマンワールド増強

さらなる新素体・そして基本フォーマットからの発展。
ミクロマン2004は、新境地を目指すべく段々と変貌していく。
2004シリーズ後半のラインナップから全商品リストなども含めて、
強固にパワーアップするミクロマンワールドをご覧いただきたい。

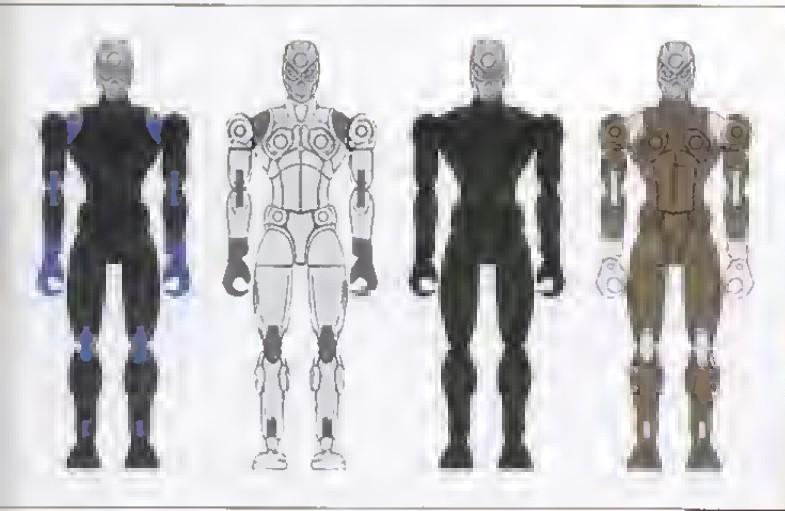


新生ミクロマン素体は全身を分解して好みのカラーリングに組み替えることが可能だが、ミリタリーフォースでは肘のピンが通常男性素体より若干太いため、より容易に他のミリ

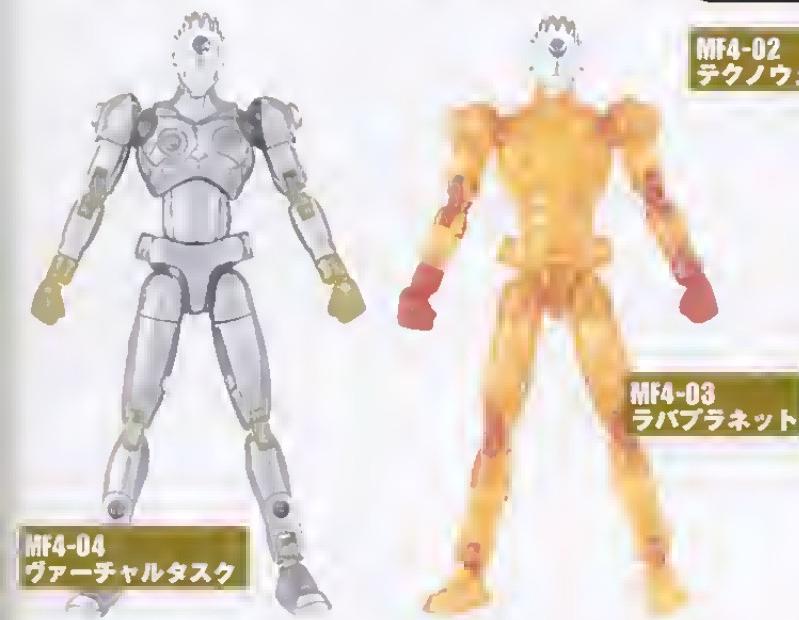
ミリタリーフォース FORCES



MF4-01
スペースレスキュー



MF4-02
テクノウェーブ



MF4-03
ラバプラネット

MF4-04
ヴァーチャルタスク

2004年12月発売 定価:840円(税込)

ミクロマン2004ワールドにおける一般兵キャラクター。ミクロマン側に4種、アクロイヤー側に4種、計8種の力ラーバリエーションが存在する。素体は顔に4個、肩に2個、胸部・背部に計4個、腰部に2個、大腿部に2個、すねに2個、足首に2個の3ミリジョイントが追加された新素体。4タイプ×2、8種の装備バーツセットのうち、いずれか1種が同梱されており、3ミリジョイントを介して、好みで全身に装備することが可能。敵味方ともに規格は一緒なので、装備をシャッフルして遊ぶことも可能。

ミリタリーフォースの武器

各個体に付属している武器は、それぞれ2枚のランナーに収まってワンセットとなっている。セットの種類は4種だが、カラーバリエーションがガンメタル、ブラックとあり、計8通りのバリエーションが存在する。

M-1



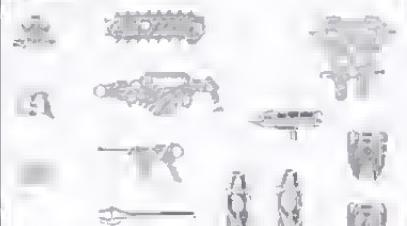
M-2



A-1



A-2



**MF4-05
ナイトリーコン**



**MF4-06
ステルスカモ**

COLORING IMAGE



**MF4-08
サンドストーム**

**MF4-07
フォレストハイド**

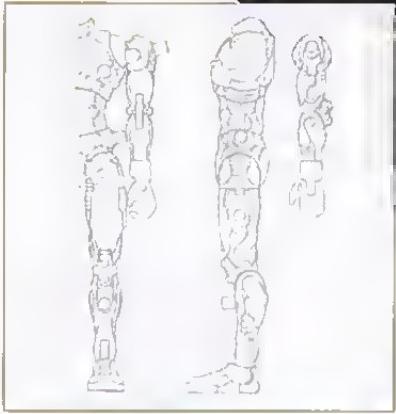
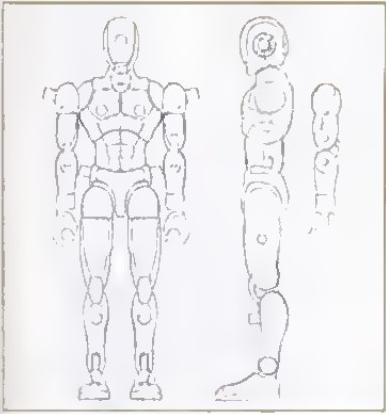
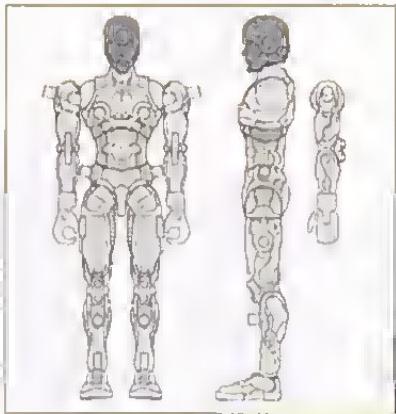
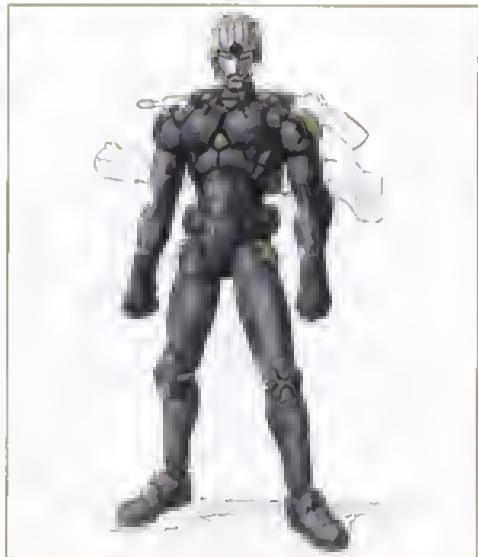
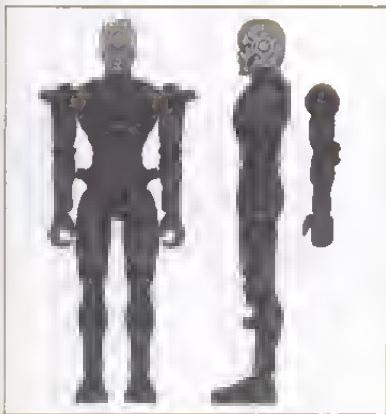
ミリタリーフォース素体は抜群性の高い構造でありながら独特のデザインラインをしているため、一見ミリタリーフォース専用のように見えるが、ミクロアクションシリーズのバトマンサムライアーマーなども積極的に使われ始めている。この素体のさらなる真価が發揮されようとしているのだ。

ミリタリーフォースデザイン

ミリタリーフォースはミクロ世界の一般兵でありながら、世界観を知らないことも選べる
オープンさも考慮されたため、その検討デザイン案はおびただしい数にのぼる。
ベースの許す限り、その画稿を紹介していく。

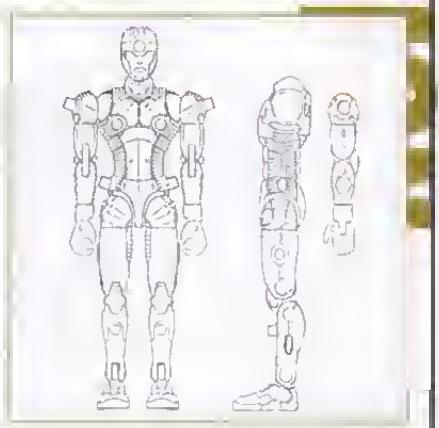
BODY

マシンフォースとはまた違ったベクトルの、メカニカルなミクロマンのボディを目指してアプローチされたデザインの数々。まさにハードSFティストであると言える。



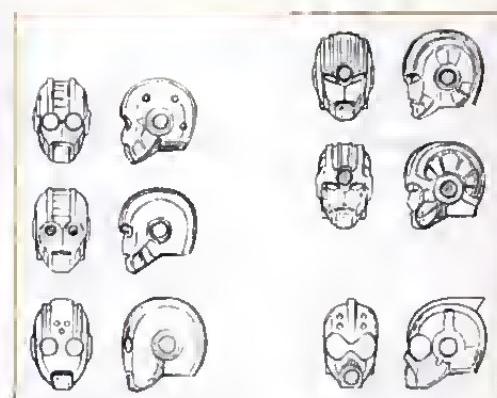
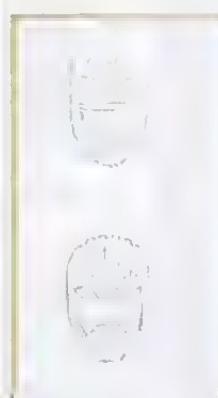
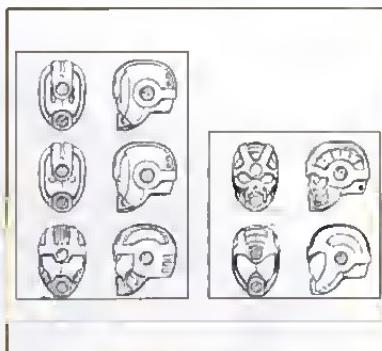
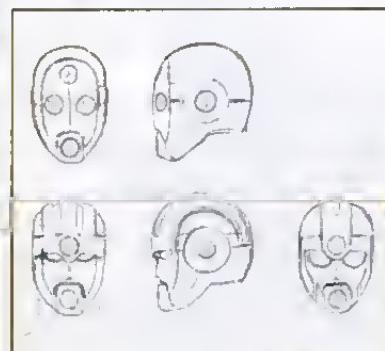
DEVELOPER'S COMMENT

お客様の意見、リクエストより上がっていた「シンプルで安価なミクロマン」「武器がいっぱい入っているセット」「新規の複数型素体」「一般兵」などの商品化要望とこちらの意図する「ライトユーザー層への訴求」などをテーマにミクロマンの遊び要素を入れて結実させました。特にボディ、表情など何度も社内検討、修正を重ねており、色々と起こしていただきました。武器アイデアも無数にストックしており、商品化になっていない馬鹿げたものも存在します。



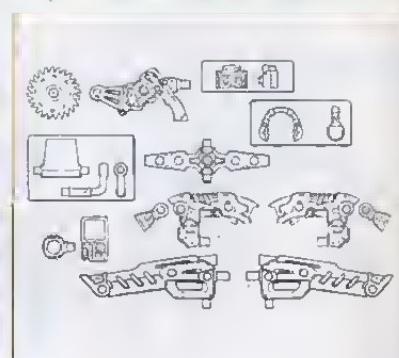
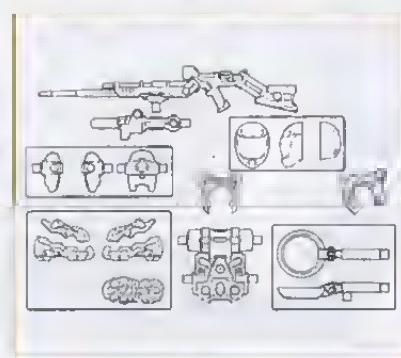
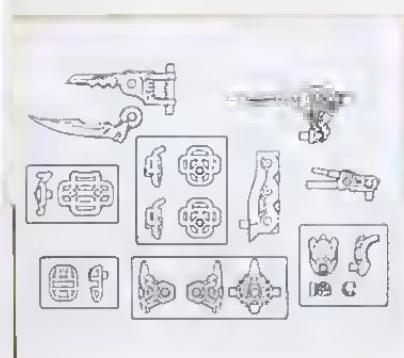
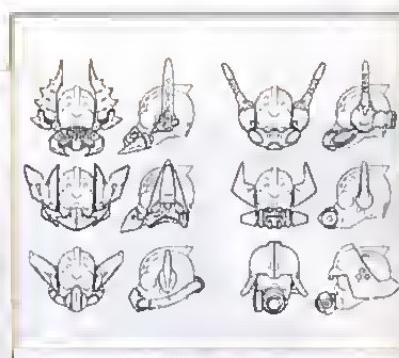
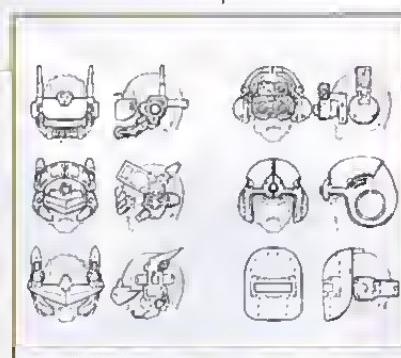
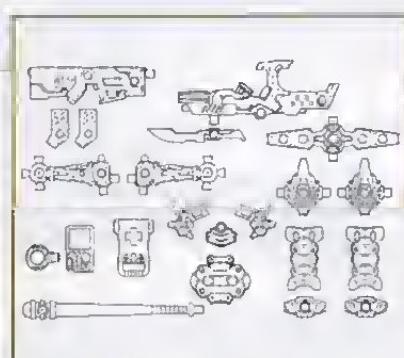
HEAD

ヘッドパーツも、格好良さと親しみやすいニュートラルさのせめぎ合い、あるいは両立を目指して、ギリギリまで検討された形跡が見られる。なお、頭部の前後左右4カ所に3ミリジョイントがある仕様は、すでにこの段階から決まっていたようである。とにかく量が凄い。



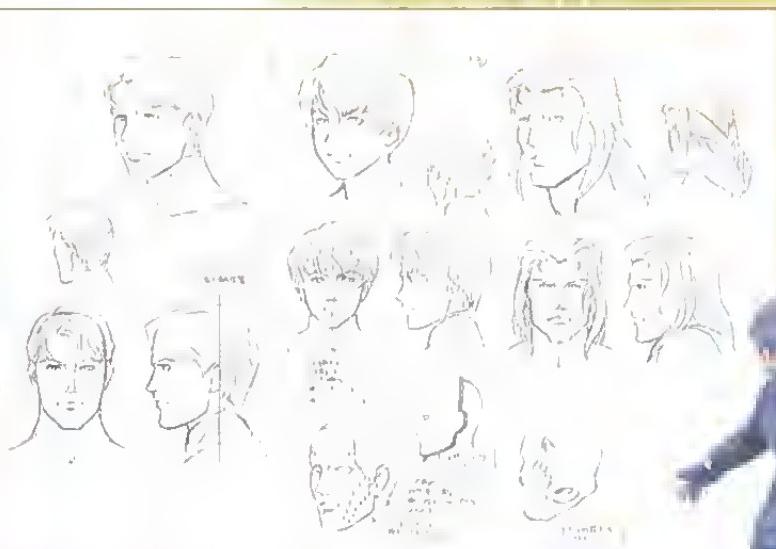
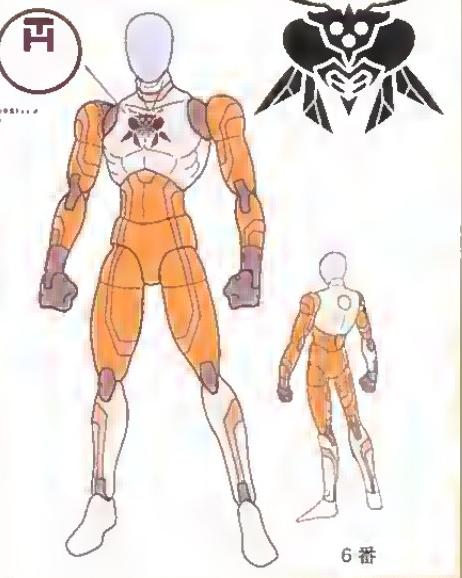
WEAPON

誌面の都合上ここまでしか紹介できないが、装備の数も尋常ではない量が検討されている。特にフェイスガードパーツは、様々なキャラクターイメージを本体に付加できるよう、ありとあらゆるアプローチがなされている。



着ぐるミクロマンのボディペイントバターンはシールで表現するようになっているが、これは着ぐるみに使用されている素材がペイントを溶かしてしまわないための措置。これが

着ぐるミクロマン



ゴジラ
(ファイナルウォーズバージョン)
+ミクロマンビリー

DESIGN WORKS

ウォルター、ケン、ヴィクトルのフェイスバーツデザイン案。単なる顔のイラストにとどまらず、顔のどこに分割線を設けて顔のどこでエッジを立てるかなどが細かく指定されている。



2005年2月発売
定価: 3,150円(税込)
※キングギドラとのセット販売

2004年12月発売 定価: 1,575円(税込)

ミクロマンに怪獣の着ぐるみを着せててしまうという、まったく新機軸のシリーズ。人気怪獣から6点がラインナップされた。このシリーズの特色は、その構造アイデアもさることながら、スープアクターモードの素体が、顔が銀メッシュの、まるうことなきミクロマンであつた点だろう。戦闘員ではないものの、ミクロマンワールドの住人として公式CGストーリーにも登場しているため、本書でも掲載することとした。おのののミクロマンは無装備でありながら、本編のミクロマンにも負けない強烈な個性を放っている。



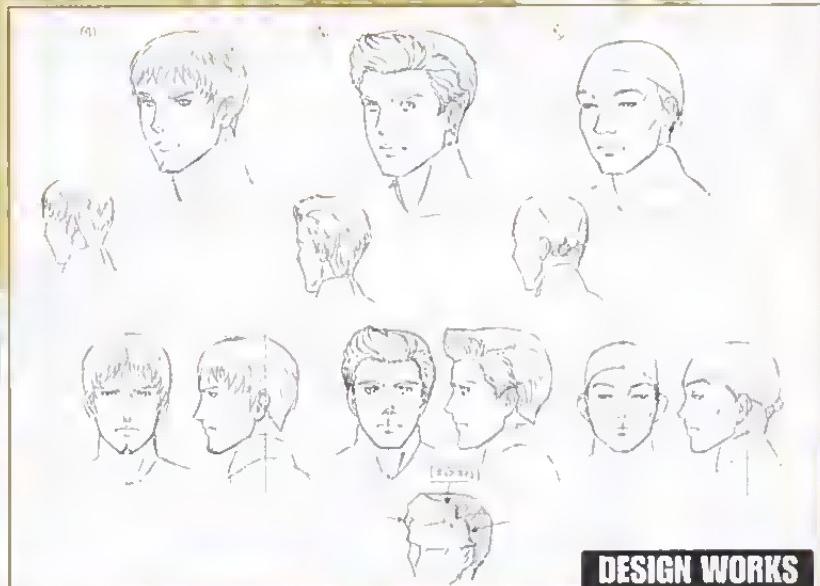
キングギドラ™ +
ミクロマンヴィクトル



1番(B)



ジェット・ジャガー™ +
ミクロマンウォルター



DESIGN WORKS

キム、ビリー、ハロルドのデザイン検討案。ストリート系の若者と、若ながらのスーツアクターが共存しているビジュアルイメージが美しい。

メガロ™ +
ミクロマンキム



2005年2月発売
定価: 3,150円(税込)
※ジェット・ジャガーとのセット販売

DEVELOPER'S COMMENT

ミクロマンに怪獣の着ぐるみを着せる……という企画のために起こしたミクロマンです。当初マテリアルフォース的なものでも良いかな……という考えもありましたが、ここはひとつスーツアクター要員としてのミクロマンを作ってしまおうと。設定は楽しんでさせていただきました。



ファンタムのボディカラーはダークグレー一色で、全身同じ処理に見えるが、実は腹部の迷彩マークと背中の「DEATH」だけ、同色のタンポ印刷。

精密さを出すために、各

OFFICIAL PHOTO

AMZ-11 アクロファントム

COLORING IMAGE



アクロファントムの初期イメージスケッチ。この時点で構想はかなり固まっていたのがわかる。アコメイルに部分着彩されているところが興味深い。

DESIGN WORKS

デスグレイヴのデザイン案。昭和ミクロマンにおける、アコイヤーがバイクに組み替え変形する「アコロカー」に対するリスペクトと言えるものになっている。

DEVELOPER'S COMMENT

物語途中から出てくるダークサイドヒーロー的なイメージをお願いしました。コードネームは「アクロバゴース」でした。当初黒っぽい体色を考えていましたが、透明ボディをベースにする方向に踏み変え、その段階で「ファンタム」という形になりました。メッキの色は四色の試行錯誤段階で偶然出来上がった微妙な色をそのまま採用しました。



2005年1月発売 定価：1,365円（税込）

アコロイヤーXから10ヶ月ぶりに登場したニューアコロイヤーチームのリーダー。悪魔の洗礼を受け、この世の全ての罪を背負うために生まれた完全体アコロイヤー。その危険さ故、行動を制御する十字架型の武器と鎧をアコロクレイヴから与えられた（基本設定より）。鎧体は首を除いて完全クリア。セパレート構造で軟質樹脂製のアコロメイルを装着することで、背中に背負ったデスグレイヴと組み替え変形させることで戦闘用移動形態ファンタムギアに変化する。

OFFICIAL PHOTO



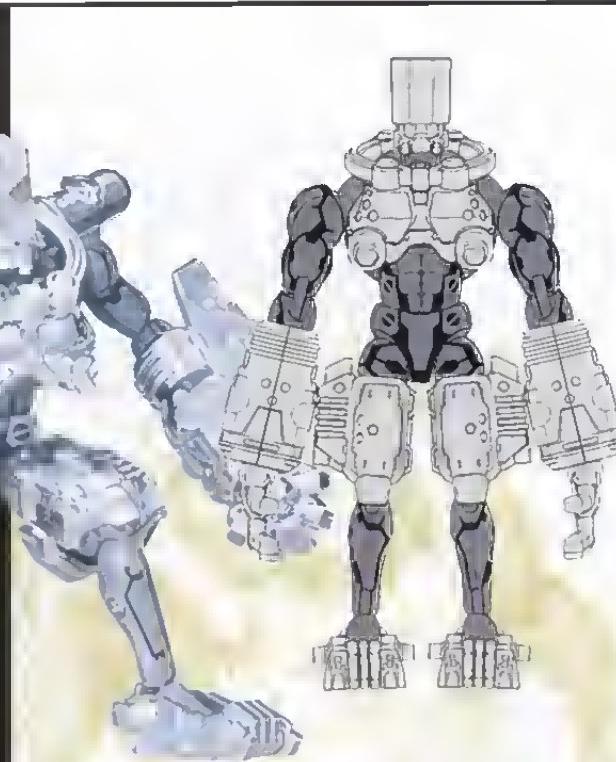
G

クアントの撮影では、メダルグが五指を開いている写真はまったく撮っていない。親指・人差し指・中指だけを立てると思つた通りの表情がつけやすい、という判断。

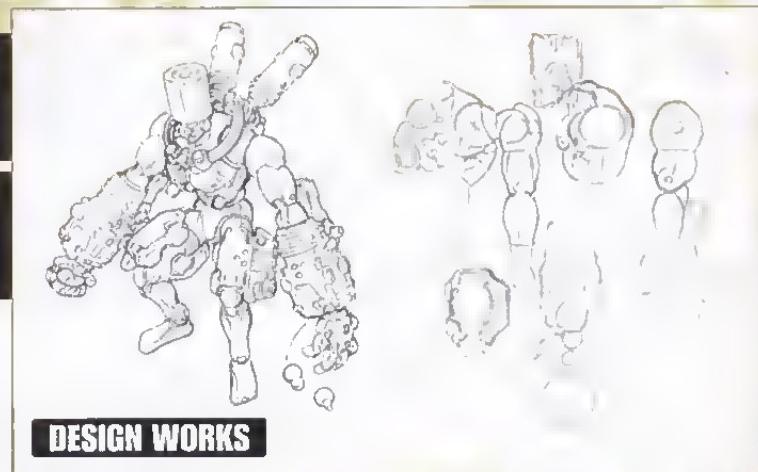
2005年1月発売 定価：1,365円（税込）

上半身の筋肉を異常発達させた肉弾型完全体アクロイヤー！対マシンフォース用に開発されたギガテクトにより、さらに強大な防衛力と腕力を手に入れた。エネルギー源の鉄を喰らって消化してしまう消化器官を持っている（基本設定通り）。胸部から上に、新規開発のマッチヨ素体が使われたアクロイヤー。腕部アトミックグラブと大腿部のアーマーにビス止めが採用されているのが印象的。アトミックグラブの五指は「一本一本が可動」。メダルブースターはボールジョイント固定で自在に動く。

COLORING IMAGE



メダルグのイメージスケッチ。各ホビー誌にシルエットが公開されたのもこのバージョンである。異様なまでに巨大なアトミックグラブや、胸部から背中に回り込む動力パイプが印象的。



DESIGN WORKS

全身のデザイン案と、マッチヨ素体の機構イメージスケッチ。この時点では4本指で、内側の二指が一体パーツとして考えられている。

DEVELOPER'S COMMENT

素体にマッチヨ要素を取り入れた異形のアクロイヤー、ということで進行していました。デザインを担当してくれた穂原さんのイメージは「+手長=ゴリラ体型要素」だったと思います。完成デザインを見て「カッコイイ！」と思いました。ボリュームの均一化をとるために下駄は後から付加してもらいました。



エルザのタンポ印刷は左足の「BEAST」と右胸にあるマークだが、右胸のほうは試作品と製品版で色が変わっている。試作品が赤だったのに対して、製品版ではシルバーになっているのだ。つまりエルザは製品版になる際、タンポの色数が増えたわけである。

COLORING IMAGE



OFFICIAL PHOTO



2005年1月発売 定価: 1,365円(税込)

DESIGN WORKS



左はアクロパンサーの決定稿。アゴの下をよく見ると3ミリ程がある。右はエルザのフェイスパート4枚。微妙なニュアンスの違いが確認できる。ちなみに初期段階では「コギャル風に」という構想だったために若干小悪魔系。

DEVELOPER'S COMMENT

右イラストにもあるように「X2」では「新ボディ要素」を取り入れた異形の怪物路線を模索したこともあり、不採用となった「アクロビアンヌ」は動物との融合型です。好余曲折の末「エルザ」に路線を変更しましたが、パンサーにその名残が残っています。



新生アクロイヤーチームの一人。ミクロマンに限りなく近いコンセプトモデルとして生命を与えられた完全体アクロイヤー。少女のように無邪氣で攻撃性も無いが、恐ろしいほどの強運を持つ。彼女自身は非力だが護衛のアクロパンサーが常に寄り添っている(基本設定より)。ヒップラインの美しい尻ハーツと標定の足首が採用されたアクロレディ。前髪が外れるようになつており、アクロパンサーのゴーグルを付けることが可能。アクロパンサーは四肢が可動。背部は開いて小物入れになる。

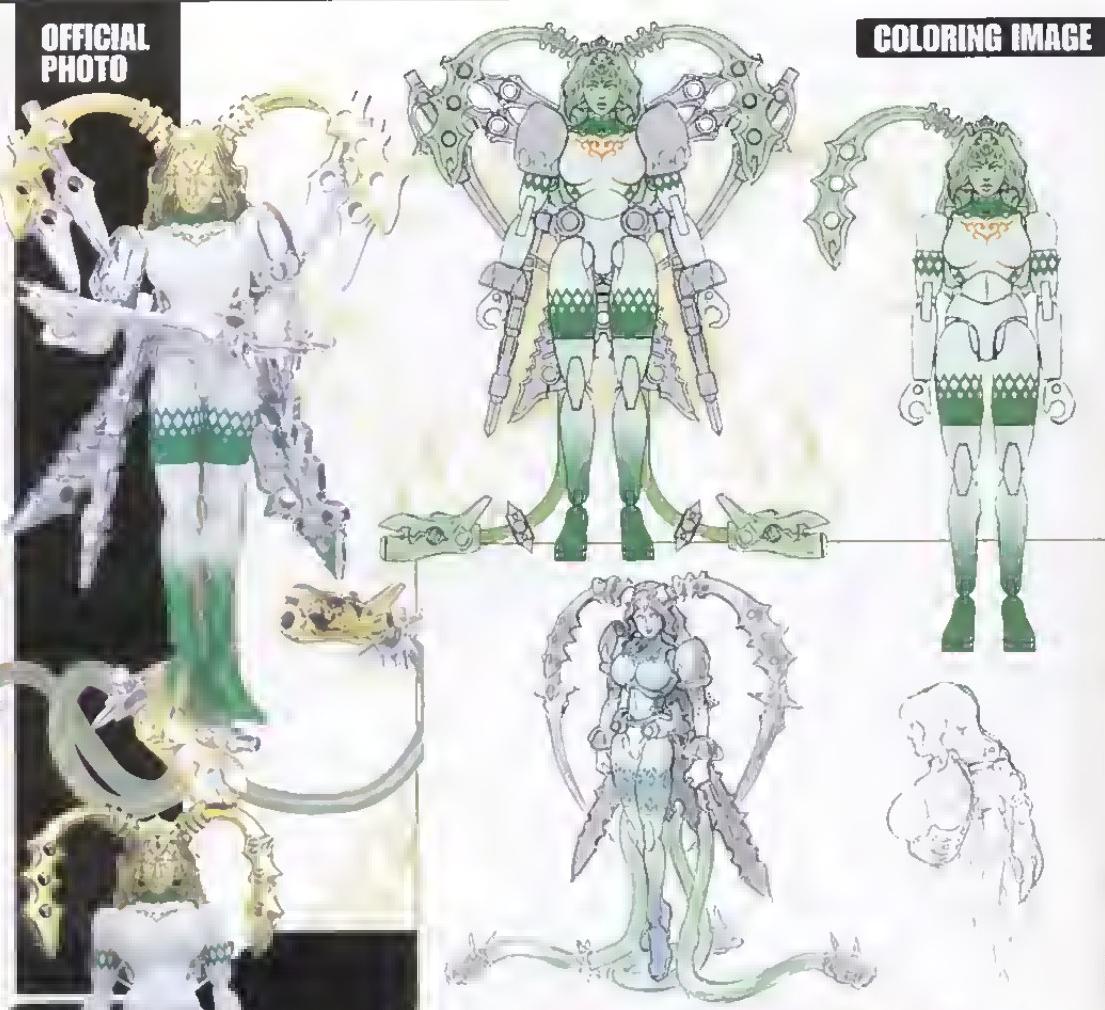


OFFICIAL PHOTO

プラーナの太股バーツは変形複数だが、緑の変形と緑の変形の間が白く塗装されているにお気づきだろうか。これはマスキングの際、より精密に様式を再現しようとしたため。

2005年1月発売 定価：1,365円（税込）

アクロイヤーX2チームの一人。妖艶な魅力で相手を翻弄する女性型完全体アクロイヤー。見た目の美しさとは裏腹に、後頭部の大きな口から触手を吐き出す恐ろしい身体特性を持つ。また、怪しく光るその体で、闇夜でも獲物を毒牙へと誘い込む（基本設定より）。全身に蓄光素材が使われた女性素体を採用。また胸部はレバースト、足首は新タイプのハイヒールとなっている。ペイントもグラデーションが使われた美しいもの。ゴルゴンスネイクはベンダブルを使用。11本もの斬撃武器を頭部と腰部にマウントできる。



プラーナのイメージスケッチ。基本的な構造から外観まで、ほぼこの通りのイメージが製品版まで引き継がれていることがわかる。

左はプラーナの頭部バーツ分割図。おそらく現時点では全商品中最多くのバーツ数を誇る。複雑な可動軸が高密度で詰まっているのが確認可能。右はプラーナのフェイスバーツ候補。この中から選ばれた顎つきから3面が起用されている。ちなみに採用されたのは右上。

DESIGN WORKS



DEVELOPER'S COMMENT

不採用のメトリフ含め植物形態の「触手ギミック遊び……」をテーマにしていました。エルザ同様路線変更の際「巨乳」「蓄光」は素体の新機軸としての要素としてこちら側で要請しました。

オーダーメイドコンペニショングの名前募集において、多数決ではないものの、ジンを命名したのはなんと12人。ジンの次に多かったのがカイトであった。ちなみにシャンニーは、中国語の慣用句で「あなたを愛しています」という意味。女性で一番多かった名前はサクラ。

「マガジンゼロワン」は、ミクロマン30周年ムックとして、タカラとクアントのコラボレーションとして企画が立案、製作が開始された。

そもそも「マガジンゼロワン」のタイトルだが、「これは昭和ミクロマン時代に発売された、ミクロマンコマンド3号あるいはミクロマンレディオマンドが同梱されたムック『マガジンゼロゼロ』へのオマージュである。これはタイトルだけにとどまらず、プロローグやエピローグ、独特の時系列に沿ったストーリー解説など、現代的なアレンジをしながら、全体的な構成にわたってのリスクペクトがなされている。

タカラサイドの全面的なパックアップと監修を受けて生まれた本誌内の、各コラムを紹介していく。

■ストーリー解説

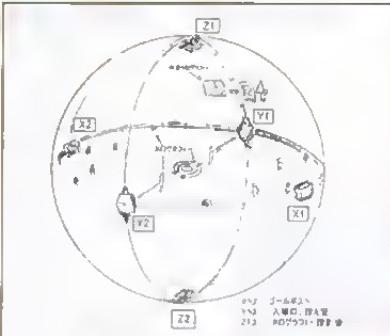
雑誌形態で連載されている「ミクロマンCGフォトストーリー」のダイジェスト版となるべく、時間軸に沿って再構成。ただし「マガジンゼロゼロ」同様に、要所所で閑話休題的に世界観の解説コラムを設けている。ミクロ居住区の設定も起こされて、それに見合ったCGイメージが起こされることになった。ちなみに全てが時間軸に沿っているため、マスター・フォースよりもアクロイヤーXのほうが先に紹介されるという作り。

マガジンゼロワン

ミクロマン30周年アニバーサリームックとして企画された「マガジンゼロワン」。新生ミクロマンワールドの詳細な設定やオリジナルストーリーが詰まっている。その完成までのプロセスを追って行きたい。



CGビジュアルイメージ





撮り下し写真

新生ミクロマンではあまり見られない、屋外ロケーションによる撮影も行われた。写真は天王洲アイル近辺にあるビルの屋上で、奥にレインボープリッジが確認できる。



ノベルズ写真

オフィシャルCGフォトストーリーとは雰囲気の異なる画面作りを狙って、ネコバブリッシングサイドで撮影された。右端はシャンニーがジンをかばうシーンで、ページの都合上本誌未使用。

コミック



コミック版用に起こされた、マスター・フォースたちのビジュアルイメージ。ちなみにマシンフォースのビジュアルも存在するのだが、ページ数の都合で登場が見送られた。その代わりにマシンフォースに先駆けてミリタリーフォースたちが登場、戦闘シーンを振わせてくれた。

こちらは女性陣。野性的なダイアンや大人っぽいシナの姿が確認できる。シャンニーはオフィシャルではないため、共演が見られるのは本作のみ。



ミクロ居住区内の繁華街ビジュアル。さほどクセのないアジア風のイメージで制作された。よく見ると「西餅(ケーキ)」のオーダーメイドや、コーヒー・ショップの看板などもある。



■付録ミクロマン

本誌のある意味肝となつた部分。ジンとシャンニーは、クアント誌のオーダーメイドコンベンションで選出されたデザインに、応募者の命名がなされたキャラクター。スタンス的にはセミオフィシャルまたはアンオフィシャルなのだが、本誌の売りとして、決して悪くない成果を上げることができたと思われる。

■ミッションフォースストーリー
正式タイトルは「CG PHOTO STORY SIDE MISSION ON FORCE」。日本に派遣された落ちこぼれミクロレディシャンニーと、はぐれ者のジンとの衝突から、ある事件の謎が暴かれいくというストーリー。シャンニーは他人と違い、自分の身の回りに起きている事柄をリアルと感じることができない。彼女がリアルを感じることができるのには、自分を取り囲む全ての因果関係が氷解したたどきだけ——といったキャラ設計で、タカラの全面監修を受けたうえで製作された。

■パッケージ

企画当初は「マガジンゼロセロ」のように、ムックのカバー裏表紙部分にブリスターが付いたタイプが考案されたが、出版流通上の強度制限の問題により、ボックスタイプとなった。ボックス部分はミクロマン2004パッケージのオマジユで同様のデザイン処理が施された。

がミクロ文字であるという方針だつたために、新規に50音のミクロ文字フォントが起きたこととなつた。

シャンニーの左腿に描かれている文字は、「GUARD & CURE」。左腕に描かれているのは「NURSES LICENSE」。一応看護師の資格があるので。

ZERO ONE MISSION FORCE

マガジン<「ゼロワン」>ミッションフォース

MFX
ソードウォリアージン



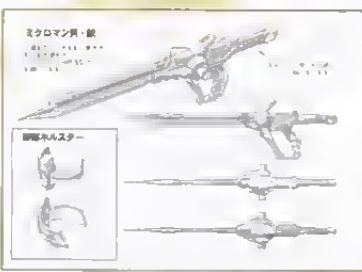
DESIGN WORKS

MFX-02
シールドヒーラー
シャンニー

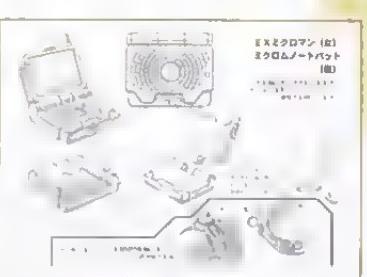


シャンニーの準備稿。オーダーメイドコンペニヨンの全候補に対して、このように装備が似合うかどうかのテストが行われた。

DESIGN WORKS



→バルサーショット画稿。付属品がバルサーショットであることはかなり初期の段階から決まっていた。



→ミクロム505ノートパッド画稿。もとは2パート構成だったが、タカラサイドのアレンジによってヒンジとモニタが別パートの豪華な作りとなった。

「マガジンゼロワン」のサイドソード、サイドシールドにそれぞれ付属したミクロマンで、タカラ×クアントのコラボレーションモデル。ミッションフォースというオリジナルチームのなかの二人という設定。
シンにはバルサーショットとエネルギー・ジェネレーターが付属。バルサーショットは統としての運用のほか、持ち替えると剣として構えることも可能で、抜刀のポーズもできる。シャンニーにはミクロム505ノートパッドとエンジニアリングユニットが付属。ミクロムはモニタ部分が開閉する。また膝立ち状態で操作ボタンを取ることも可能。

2004-2005 MICROMAN ALL ITEM LIST

シリーズ名/価格 番号	商品名(日本語表記) 商品名(英語表記)	価格(税込)	発売時期
MF-01	COMMANDER MICROMAN	1,029円	2003年5月
MF-02	NINJA MICROMAN		
MF-03	GUNNER MICROMAN		
MF-04	SPY MICROMAN		
MASTER FORCE/ミクロマンマスター・フォース			
MF-01	SKYMASTER HAYATE	スカイマスター ハヤテ	
MF-02	GROUNMASTER ALAN	グランマスター アラン	
MF-03	DIVEMASTER ROBERTO	ダイブマスター ロベルト	
MF-04	AUTOMASTER RYAN	オーマスター ライアン	
ACROYEAR X/アクロイヤー・エックス			
AX-11	ACROSCORL	アクロスコール	
AX-12	ACRODCLEVE	アクロクレヴィ	
AX-13	ACROVOLTECH	アクロボルテック	
AX-14	ACROBOM	アクロバイオム	
MICRO LADY/ミクロレディ			
ML-01	COMMANDER LADY DIAN	コマンダーレディ ダイアン	
ML-02	NINJA LADY SHINA	ニンジャレディ シナ	
ACRO LADY/アクロレディ			
AL-11	ACROVENA	アクロヴィーナ	
AL-12	ACRODITA	アクロディータ	
MISSION FORCE/ミッション・フォース			
MF-01	SWORD WARRIOR JIN	ソードウォリアー ジン	1,344円
MF-02	SHIELD HEALER XIANG-NI	シールドヒーラー シャンニー	1,344円
BIOMACHINE/バイオマシン			
BM-01	MACHINE MICROMAN XEKU with BIOMACHINE MIRROR	マジンミラー+マジンミクロマン セクウ	
BM-02	MACHINE MICROMAN GODOH with BIOMACHINE STINGER	マジンスティンガー+マジンミクロマン ゴドー	
BM-03	MACHINE MICROMAN HACK with BIOMACHINE TIGER	マジンタガ+マジンミクロマン ハック	
BM-04	MACHINE MICROMAN TRINITY with BIOMACHINE KONG	マジンコンク+マジンミクロマン トリニティ	
MILITARY FORCE/ミリタリーフォース			
MF-01	SPACE RESCUE	スペースレスキュー	
MF-02	TECHNO WAVE	テクノウェーブ	
MF-03	LAVA PLANET	ラバープラネット	
MF-04	VIRTUAL TASK	ヴァーチャルタスク	
MF-05	NIGHT RECON	ナイトリコン	
MF-06	STEALTH CAMO	ステルスカモ	
MF-07	DEEP FOREST	フォレストハイド	
MF-08	SAND STORM	サンドストーム	
ACROYEAR X2/アクロイヤー・エックス2			
AX-21	ACROPHANTOM	アクロファントム	1,365円
AX-22	ACROMEDALG	アクロメダルグ	2004年12月
AL-21	ACROELZA	アクロエルザ	2005年1月
AL-22	ACROPLANA	アクロプランナ	

シリーズ名/価格

MICROMAN MAGNIEFORGE / ミクロマン マグニフォース

商品名(日本語表記)

価格(税込)

発売月

品名(英語表記)

MGM-01 MAGNEMICROMAN ACHILLES
MGM-02 MAGNEMICROMAN THESEUS
MGM-03 MAGNE MICROMAN ICURUSマグネミクロマン アキレス
マグネミクロマン テレス
マグネミクロマン イカルス

1,575円

2005年4月
2005年5月ACROYEAR MAGNIEFORGE / アクロイヤー マグニフォース
MGA-01 MAGNEACROYEAR PHOBOS
MGA-02 MAGNEACROYEAR ATLAS
MGA-03 MAGNEACROYEAR METISマグネアクロイヤー フォボス
マグネアクロイヤー アトラス
マグネアクロイヤー メテイズ

1,575円

2005年4月
2005年5月RAOD SPALTAN / ロードスパルターン
RS-01 MACHSLUGGER+MICROMAN KAITO
RS-02 RIDEPYTHON+MICROMAN RYU
RS-03 DELTAPHANTOM+MICROMAN THUNDER
RS-04 SIDECALIBER+MICROLADY RAYマッハスラッガー+ミクロマン カイト
ライドバイノン+ミクロンリュウ
デルタファンтом+ミクロマンサンダー
サイドキャリバー+ミクロレディレイ

1,680円

2005年6月予定

MICRO ACTION SERIES / ミクロアクションシリーズ ■ タツノコプロ
MA-01 GACHAMAN
MA-02 CASSHERN
MA-03 POLIMAR
MA-04 TECCAMAN
MA-05 VOLTER
MICRO ACTION SERIES / ミクロアクションシリーズ ■ GASHERN
MA-06 CASSHERN(MOVIE VERSION)
MICRO ACTION SERIES / ミクロアクションシリーズ ■ バットマン
MA-07 BATMAN (COMIC VERSION)
MA-08 BATMAN (FLIGHT GEAR VERSION)
MA-10 CATWOMAN
MA-SP01 BATMAN & BATGIRL
MA-20 BATMAN SAMURAI ARMOR
MA-19 RAS' AL GHUL
MA-18 BATMAN (BIGINS VERSION)ガッチャマン
キャシャーン
ボリマー
テックマン
ウォルター
キャシャーン(劇場版)
バットマン(コミックバージョン)
バットマン(フライトギアバージョン)
キャットウーマン
バットマン&バットガール
バットマン サムライアーマー[※]
バットマン・ザムライアーマー[※]
ラズ・アス・ダーレル
バットマン(BIGINSバージョン)1,029円
1,029円2003年5月
2004年4月MICRO ACTION SERIES EX / ミクロアクションシリーズEX
MA-11 STREET FIGHTER CHUN-LEE
MA-12 STREET FIGHTER SAKURA
MICRO ACTION SERIES EX / ミクロアクションシリーズEX
MAE-X-01 SCOTT TRACY
MAE-X-02 VERNIL TRACY
KIGURUMICROMAN SERIES / キグルミクロマンシリーズ
KM-01 GODZILLA (FIRST VERSION)
KM-02 GODZILLA (FINAL WARS VERSION)
KM-SP01 GODZILLA VS KINGGIDOLLA SET (BIG 3MONSTERS/FINAL WARS VERSION)
KM-SP02 MEGARO VS JET JAGUAR SETデビルマン
デビルマン&シーラス
ストリートファイター春麗
ストリートファイターさくら
スコット・トレーシー[※]
バージル・トレーシー[※]
トイザラス、トイザラス・ドット、コムジャパン限定
ゴジラ(初代バージョン)
ゴジラ(ファイナルウォーズバージョン)
ゴジラVSキンギドラセレクト(三大怪獣地球最大の決戦バージョン)
メガロVSジェット・ジャガーセット1,050円
1,050円
1,050円
1,050円
1,050円
1,050円
1,050円
1,050円2004年7月
2004年9月
2004年9月
2005年8月末予定
2005年7月末予定
2005年7月末予定
2005年2月MATERIAL FORCE / マテリアル Force ■ 女性豪傑
M-01 OBSIDIAN
M-02 CLOUD
M-03 ROVER
M-04 CORE
M-05 SURオブシディアン(黒)
クラウド(白)
ローバー(肌色)
コア(赤)
スール(黒)

499円

2003年10月
2004年12月
2005年2月

2004-2005 MICROMAN ALL ITEM LIST

シリース名/価格		MATERIAL FORCE/マテリアルフォース ■女性兼体 ※バストサイズ3タイプ		価格(税込)	発売時期
番号	商品名 (英語表記)	商品名 (日本語表記)	商品名 (日本語表記)		
ML-01	WEISS	ヴァイス(白)※バストSサイズ	ヴァイス(白)※バストMサイズ		
ML-02	FROID	フロワ(白)※バストMサイズ	フロワ(白)※バストLサイズ		
ML-03	LAVINE	ラヴィーネ(白)※バストSサイズ	ラヴィーネ(白)※バストMサイズ		
ML-04	STELLA	ステラ(黒)※バストSサイズ	ステラ(黒)※バストMサイズ		
ML-05	WEGA	ヴェーガ(黒)※バストLサイズ	ヴェーガ(黒)※バストMサイズ		
ML-06	NOVA	ノーヴァ(黒)※バストLサイズ	ノーヴァ(黒)※バストMサイズ		
ML-07	CRESCENT	クレセント(黄)※バストSサイズ	クレセント(黄)※バストSサイズ		
ML-08	LUNE	リュンヌ(黄)※バストMサイズ	リュンヌ(黄)※バストMサイズ		
ML-09	SELENE	セレーネ(黄)※バストLサイズ	セレーネ(黄)※バストLサイズ		
ML-10	AIRE	アリア(水色)※バストSサイズ	アリア(水色)※バストSサイズ		
ML-11	WIND	ウイント(水色)※バストMサイズ	ウイント(水色)※バストMサイズ		
ML-12	CIEL	シエル(水色)※バストSサイズ	シエル(水色)※バストSサイズ		
ML-13	CERASUS	ケラスス(桃色)	ケラスス(桃色)		
ML-14	ROSA	ロッサ(桃色)	ロッサ(桃色)		
ML-15	CEREZA	セレーザ(桃色)	セレーザ(桃色)		
ML-16	LANDA	ランダ(肌色)	ランダ(肌色)		
ML-17	COLLINE	コリーヌ(肌色)	コリーヌ(肌色)		
ML-18	CANON	カノン(肌色)	カノン(肌色)		
ON BOARD × TAKARA × FURIFURI/ミクロマン30周年コラボTシャツ		デス・ブレイズ(レッド) デス・ブレイズ(ホワイト)	デス・ブレイズ(レッド) デス・ブレイズ(ホワイト)	3,900円 3,900円	2004年5月 2004年5月
マガジン(ゼロワン) Quantol(桂上オーダーメイドコンベンション 食品)		スティルスバイオム	スティルスバイオム	—	2004年6月
AX-14(ST)	STEALTH BALOM	コマンダー・サバイフ	コマンダー・サバイフ	—	2003年8月
2003年	フンフェス限定	コマンダー・サバイフ	コマンダー・サバイフ	1,000円	2003年8月
タカラホビー.com限定 ミクロマン		comミクロマン	comミクロマン	—	2003年9月
サン・ディエゴ コミコン・インターナショナル限定		コミックコンベンション限定ミクロマン	コミックコンベンション限定ミクロマン	5ドル	2004年7月
トイズドリームプロジェクト		コミックコンベンション限定ミクロトレーーナーマシン	コミックコンベンション限定ミクロトレーーナーマシン	3,900円	2004年5月
MA-09	DEVIL MAN (TV VERSION)	デビルマン(TVアニメーション/グリーン)	デビルマン(TVアニメーション/グリーン)	3,900円	2004年9月
タカラ×HDPXネイバーフッド		ダークアーミー	ダークアーミー	1,000円	2004年7月
DARK ARMY		マスクドデビロック	マスクドデビロック	3,900円	2005年6月
タカラ×デビロック(シャツ付)		マスクドデビロック	マスクドデビロック	3,900円	2005年6月
タカラ×デビロック(シャツ付)		マスクドデビロック	マスクドデビロック	3,900円	2005年6月
MASK'D BLACK DEVILOCK		ハイオマシン キャンペーン	ハイオマシン キャンペーン	499円	2004年9月
MATERIAL LADY FRESH COLOR		マテリアルレディ フレッシュカラー	マテリアルレディ フレッシュカラー	—	—

限定モデルはワクワクするが、本当にワクワクするの…やはり新製品。そしてお入りのミクロマン。最強の商品を作るために日々のやまぬ努力がなされた新生ミクロマンシード。

ミクロマンはそのサイズの小ささと精緻なギミック、そしてなによりコンテンツとしての人気度が高いため、限られたモデルも少なくない。

MICRO EDITION

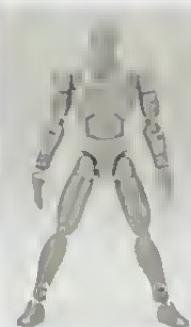
ミクロマン 2003~2005 限定品モデル

ミクロマンの限定モデルはイベントやキャンペーンなどで見かけることができる。必ずしも入手が保証されているものではないが、もし入手することができたら、大切に保存するか、遊び倒すか。それはユーザー次第。



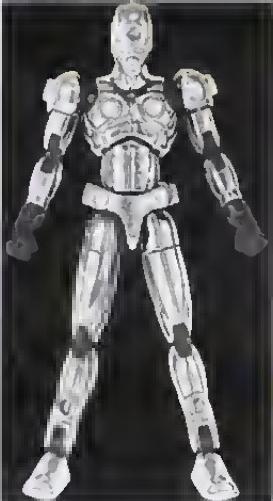
.comミクロマン

横浜おもちゃみらい博のタカラーステークスで、ブース内から五つの英単語を探し出し、英単語を作成してサイトに応募するともらえることができた景品。顔にメッキが施されておらず、全身シルバーグレー成型で胸と右脚にタンポ印刷のみ、というシンプルな作りであった。ちなみに英単語の正解は「MICRO」。



シルバーミリタリーフォース

コミックキャラクター「オーディション」のプレゼント賞品として発表されたミリタリー・アクロイド。関節はともかく、全身メッキ処理のされた新生ミクロマン素体は初めての試みである。



ステルスバイオム

オーダーメイドコンペティションの賞品として販売された、シルバーメッキとクリア素体のバイオム。さらにもうひとつ特長として、アクロテイルが通常の8節から16節に増えているという逸品。



このほかコラボレーションで販売された限定モデルとしては、バイオマシンキンペーインのマテリアルレディフレッシュと、米サンディエゴ州で開催されたコミックコンベンション・インター・ナショナル限定のマテリアルフォースが存在するが、マテリアルという括りのため、割りさせていただいた。

新生ミクロマンのキャラクターを使用した限定モデルはこれだけ存在する。イベントやプレゼントとして用意されるものがほとんどだが、タカラホビーの3やホビー誌などで事前情報を入手することで出来るので、チェックは欠かさないようだ。

他社とのタイアップモデルを除くと、新生ミクロマンのキャラクターを使用した限定モデルはこれだけ存在する。イベントやプレゼントとして用意されるものがほとんどだが、タカラホビーの3やホビー誌などで事前情報を入手することで出来るので、チェックは欠かさないようだ。

EPILOGUE

いつもミクロマンシリーズをご愛顧いただきましてありがとうございます。

通常であれば、あまり公開することのないミクロマン開発・製作の裏側に

スポットをあてた本誌はいかがでしたでしょうか？

“宇宙から来た小さな巨人”が工場で組み立てられている姿に幻滅された方、

あるいは精密なフィギュアの製作工程を興味深く見ていただいた方、様々だったかと思います。

今回本誌でも中心においている「新生ミクロマン」は、

昨今のフィギュアブームに合わせた形の一新したボディをベースに、

2003年度から展開をし、3年目を迎えました。

すでに通算すると100種を超えるアイテムを製作したことになり、

ここまで続けてこれましたのも、ひとえに皆様のおかけであります。

私は今回の展開で、かつてミクロマンで遊んだことのないお客様にも

ミクロマンの面白さやすばらしさを知っていただきたい……ということがありました。

人形としての精密さはもちろん、それに絡む周辺の世界観、ギミックの面白さ、

オリジナルストーリーやSFデザイン……などミクロマンの持つ魅力は沢山あります。

ひとつ的方法策として「ミクロアクションシリーズ」（ミクロマンボディをベースにしたキャラクター展開）は、

歴史上からすると邪道ではありますが、それによって初めてミクロマンを知り、

オリジナルの昔の商品にも興味を抱いてくれたお客様もいらっしゃるようで、

結果的には良かったのかな……と思っております。

私のモットーとしていることに「ミクロマンに不可能はない」という論理があります。

今回の2003年からの新展開では合体ロボに変形マシン……といった男玩の王道以外にも、

過去に例をみないチャレンジをがむしゃらに試みてきました。

先に述べたキャラクター版権を取得したシリーズを出してみたり、

布製の洋服を着せてみたり、怪獣の着ぐるみに入れてみたり、

改造用の素体として販売してみたり、ミクロレディを開発し展開してみたり、

商品にいろんな素材を取り入れてみたり……かつてない異色のミクロマン商品に、

賛否両論あったかと思います。しかしその中にはミクロマンという玩具の持つ

「無限の可能性」を新しい時代、市場で昇華させたいという気持ちがありました。

どんなシチュエーションでも玩具界において変幻自在に登場する、

文字どおりの「小さな巨人」として皆様に愛されるコンテンツを目指すところとしたいと思います。

最後にこの本を製作するにあたって頑張っていただきました出版社の方々、

快くご協力いただきました様々なスタッフの方々、

またお買い上げいただきました皆様に厚くお礼申し上げます。

株式会社タカラ
BOYSマーケティング部 NEXTホビーチーム
安彦一民



ミクロマン パーフェクトワークス

製作	畠山護之(Quanto)
企画・構成・執筆	梶野秀介(DOGMASK)
装丁	村瀬亜希子(JAPS)
本文デザイン	D-STUDIO
カバーイラスト	篠原保
撮影	高嶋一成(Colors) 磯崎威志(Colors)
執筆協力	安彦一民(株式会社タカラ) 中島真由美(Office.NT) 松田孝宏(オールマイティ) 西川未央
広告	門内文明 伊藤真悟 佐々木基博 増田ひとみ 中村和加奈 尾花寿栄
営業	鎌田洋城 肝付兼人
広報	佐々木大輔 板谷洋智(JAPS)
協力(50音順)	市川裕文 清水徹 篠原保 前嶋隆一 マーシーラビット 紫深猫 樋口雄一(デザインメイト) 室田鉢也(デザインメイト) 安田隆宏(株式会社タカラ) DOGMASK
プリレス	宮嶋印刷 コスモグラフィック
監修	株式会社タカラ

NEKO MOOK 808 ミクロマン パーフェクトワークス

編集・発行人／笠本健次
発行所／株式会社ネコ・パブリッシング
〒152-8545
東京都目黒区碑文谷4-21-13
phone 03-5723-6004(編集部)
03-5723-6013(営業部)
03-5723-6012(広告部)

印刷所／大日本印刷株式会社

©NEKO PUBLISHING CO.,LTD./不許複製
©TAKARA CO.,LTD. 1974-2005

ネコ・パブリッシング・インターネットホームページ
www.neko.co.jp

趣味の総合ポータルサイト「ホビダス」
www.hobidas.com



FROM WRITER

なんとかパーフェクトワークスが完成にこぎつけました。

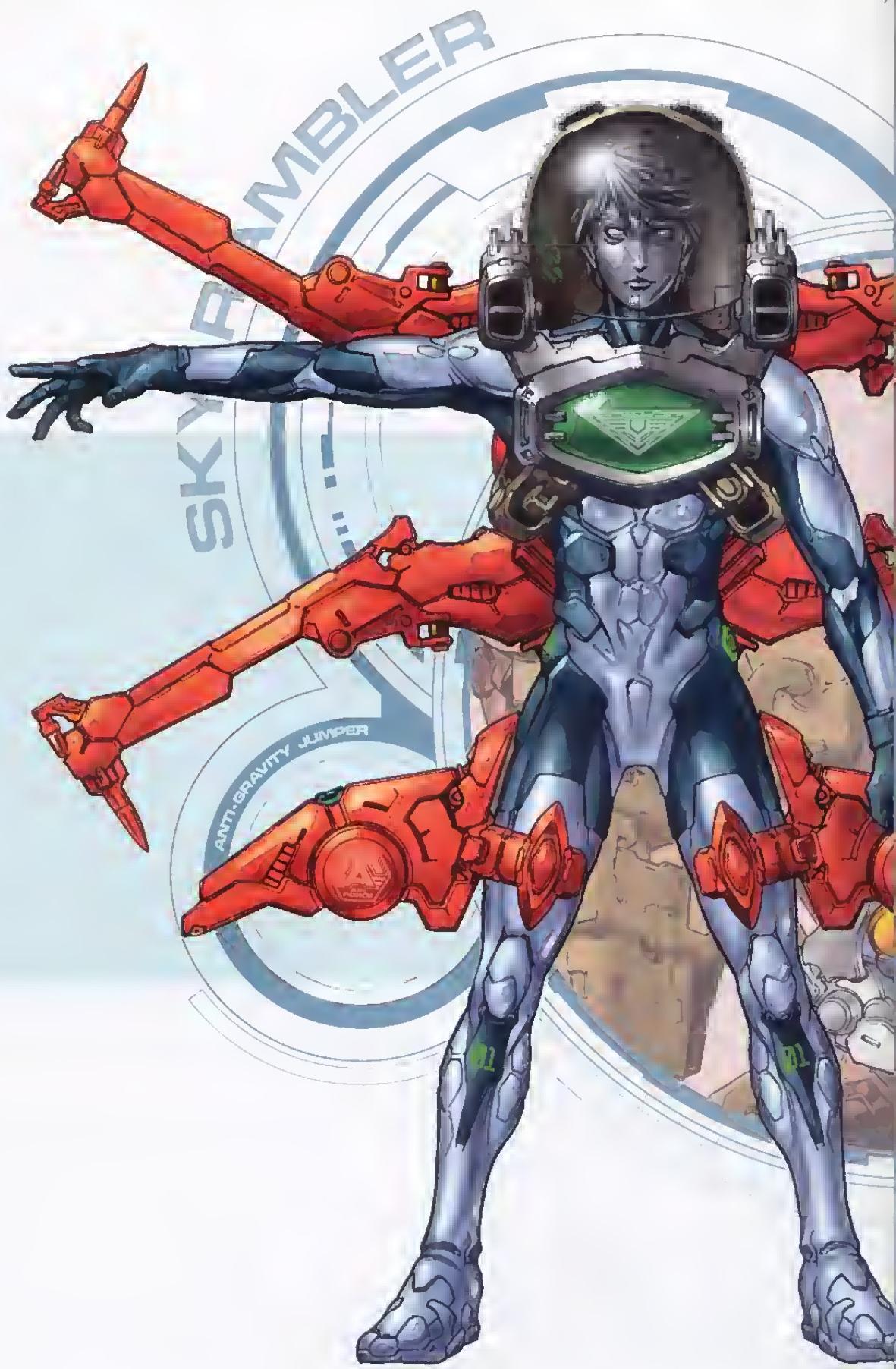
本書のクオリティアップのために並々ならぬ努力をしてくださいました、安彦様ほか株式会社タカラの皆様。そして「Quanto」編集長畠山護之様の皆様。そして力を貸してくださったすべての方々。どうもありがとうございました。

最後の最後に、本書を読んでくださった読者のみなさん。至らない点があったと思われますが、本当にありがとうございました。

よかつたら、いつかみんなで集まって、ミクロマン遊びましょう。

自分の持ちキャラは、ええと——。

(梶野秀介)



ANTI-GRAVITY JUMPER

SKY

RAMBLER